Komputer Świat

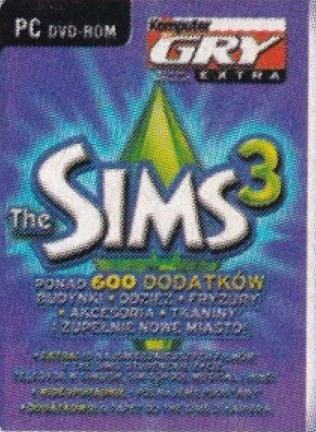
# GRY EXTRA

numer 3/2010

WYDANIE SPECJALNE

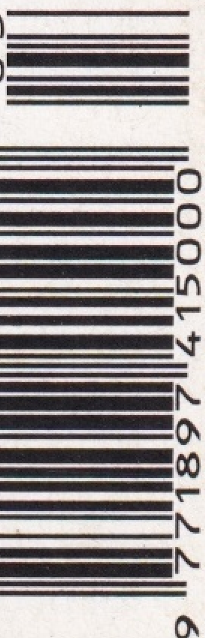
ZA JEDYNE 9,99 W TYM 7% VAT

• PISMO
• PŁYTA DVD



MAGAZYN O GRZE

# The Sims 3 KARIERA


ISSN 1897-4155 NR INDEKSU 229 296





## EXTRA PLAKAT I KOMIKS

## OD REDAKCJI



Bartłomiej Kossakowski
redaktor naczelny

## Drodzy Czytelnicy!

Nie musieliśmy długo czekać na kolejny dodatek do The Sims 3. I wcale nie jesteśmy zaskoczeni: twórcy jednej z najpopularniejszych gier świata przyzwyczaili nas, że dbają o fanów serii, minimum dwa razy w roku dostarczając im nowych atrakcji. Tym razem dostajemy nowe miasteczko i możliwość rozpoczęcia kariery w tak nietypowych profesjach jak choćby łowca duchów. Jest też kilka bardziej typowych, ale ciekawych jak strażak czy projektant wnętrz. Czy warto spróbować? Tego dowiemy się z wielkiego testu, który zamieszczamy na stronie 4.

Koniecznie wrzućmy też do napędu dołączoną do wydania płytę DVD. Czekają dodatki, ciekawe filmiki i wideoporadnik!

**Życzymy przyjemnej lektury!**

# SPIS TREŚCI






**Adres redakcji:** ul. Domaniewska 52
Trinity Park I, 02-672 Warszawa
**Kontakt z czytelnikami:**
tel. 0 22 232 09 00,
www.ksgry.pl, gry@komputerswiat.pl,
pomoc.techniczna@ksgry.pl
**Dyrektor wydawniczy:** Aleksy Uchański
**Redaktor naczelny:** Bartłomiej Kossakowski
**Redaktor:** Michał J. Adamczak
**Sekretarz redakcji:** Wojciech Setlak
**Redaktor graficzny:**
Marta Stanisławczyk

**Zespół:**
Dariusz Michalski, Barnaba Siegel

axel springer

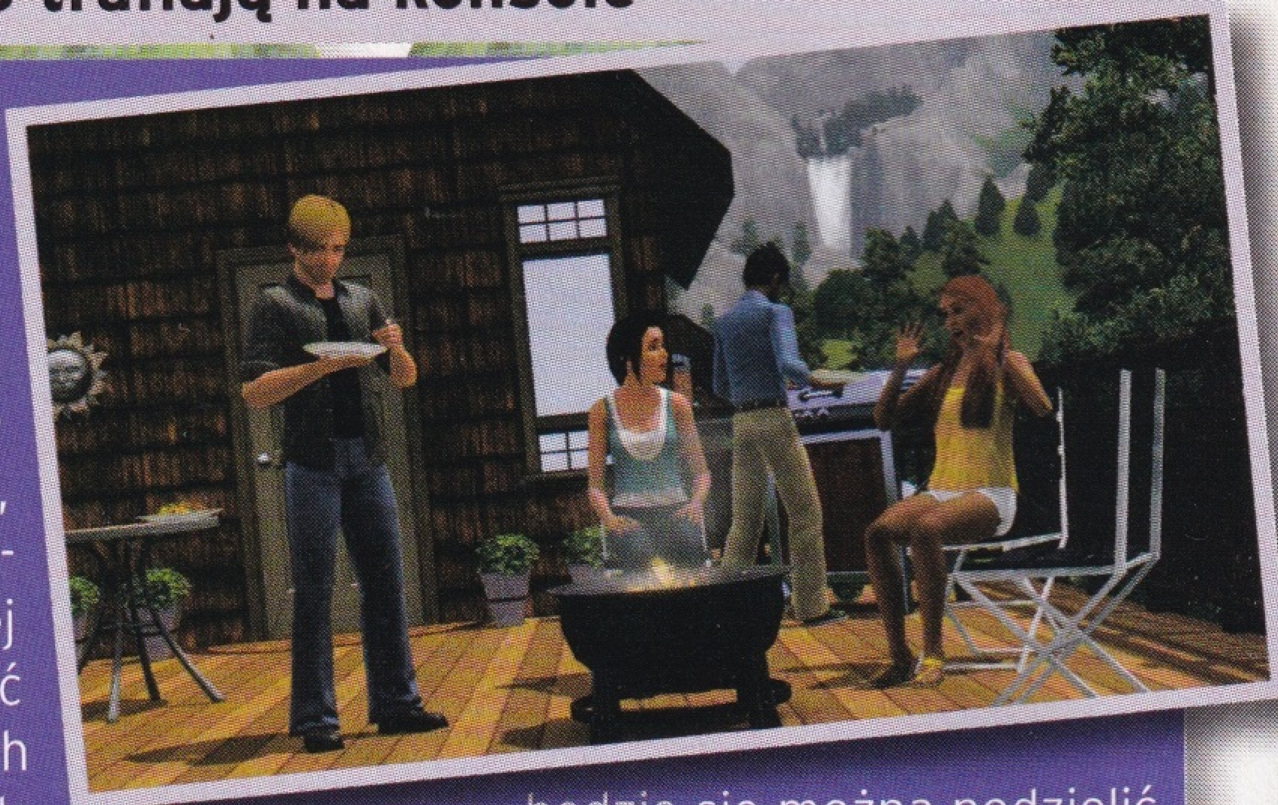
od 1994 roku

**Wydawca:**
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axelspringer.pl
asp@axelspringer.pl
**Adres:**
ul. Domaniewska 52
02-672 Warszawa
tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01

**Prezes zarządu:**
Marek Sowa
**Prezes honorowy:**
Wiesław Podkański
**Dyrektor operacyjny:**
Małgorzata Barankiewicz
**Dyrektor finansowy:**
Edyta Sadowska
**Dyrektor marketingu i reklamy:**
Jerzy Karwelis
**Reklama:**
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49
fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Stano (Head Group)
tel. 0 22 232 01 20, 0 500 240 318
Maciej Szwajkowski (Senior Sales Executive)
tel. 0 22 232 01 31, 0 508 000 428
Agnieszka Stańczuk (Senior Account Executive)
tel. 0 22 232 01 32, 0 508 000 368
Katarzyna Gabryelczyk (Traffic)
tel. 0 22 232 01 51, 0 666 876 141
**Koordynator ds. wydawniczych:**
Paweł Bulwan
**Promocja:**
Michał Bajerski tel. 0 22 232 00 55
Marta Kruszyńska tel. 0 22 232 00 58
Anna Tkacz tel. 0 22 232 00 57
ksgry.promocja@axelspringer.pl
**HR i komunikacja:** Roman Szczepanik
**PR korporacyjny:** Anna Gancarz-Luboń
**Księgowość:** Janusz Bąk (główny księgowy)
**Kolportaż:** Rafał Kamiński
**Produkcja:** Mariusz Gajda
**Druk:** BP Print Sp. z o.o., Warszawa
**Prenumerata i wydania archiwalne:**
tel. 0 22 761 32 14, Infolinia: 0 801 000 869
**Reklamacje**: tel. 0 22 761 32 14,
kontakt@infor.pl



## The Sims 3 trafiają na konsole



Firma Electronic Arts ogłosiła, że jesienią tego roku ukażą się wersje The Sims 3 na konsole PlayStation 3, Xbox 360, Wii i Nintendo DS. W każdej z nich ma chodzić o rozwój simów i ich otoczenia, ale będą też pewne unikatowe elementy.

Na PS3 i Xboksie 360 da się dokładniej kontrolować poczynania swoich simów. Oprócz projektowania ich charakterów, będzie można odblokować moce przeznaczenia (Karma Powers) i pomagać wybranej postaci, obdarowując ją szczęściem czy urodą, lub przeszkadzać, czyniąc z niej totalnego nieudacznika. Nie zawsze jednak karma będzie działać zgodne z intencją gracza.

Gra umożliwi wymianę przez internet projektów utworzonych przez graczy, jak parcele, ubrania, meble, fryzury. Nie trzeba będzie wychodzić z gry. Wykonanie większych i mniejszych zadań zostanie nagrodzone, a zdobyczami będzie się można podzielić z przyjaciółmi na Facebooku.

Edycja na Wii zawiera nowe miasteczko położone w pobliżu plaży. Pojawią się zadania zapewne przypominające te z dodatku Wymarzone podróże na PC. W ich trakcie odkryjemy tajemnice miasta i poznamy jego zakamarki. Unikatowa będzie też gra Life Moments, w którą będzie się grało z przyjaciółmi on-line. Zwycięstwa przyniosą nagrody.

Na Nintendo DS da się zaprojektować wygląd sima, elementy wystroju i wzory przy użyciu rysika. W trybie opowieści gracze kierować będą kilkuosobową rodziną i towarzyszyć jej w najważniejszych chwilach życia, odblokowując nowe przedmioty i budynki.

## Przygody z jabłkiem




Posiadacze iPhone'ów i iPodów Touch otrzymali niedawno pierwszy dodatek do The Sims 3, czyli Wymarzone podróże znane już graczom z pecetów. Mogą się już wybrać do Egiptu, Francji i Chin, przeżyć mnóstwo przygód, realizować wybrane cele, korzystać z minimap. Wybierają ścieżki kariery i zdobywają nowe umiejętności. Spotykają się z miejscowymi i innymi odkrywcami, zawierają przyjaźnie, a nawet się zakochują. Podróżnicy mają na sobie zestawy ubrań odpowiednich na drogę, a w domach egzotyczne meble – najwyraźniej pamiątki z wypraw. Podobnie jak w wersji PC gracze mogą słuchać piosenek siedmiu artystów, którzy śpiewają w języku simowym. Wśród nich są m.in. LeAnn Rimes i Katie Melua. Dodatek można pobrać z www.itunes.com/appstore.

## Liczby robiące wrażenie

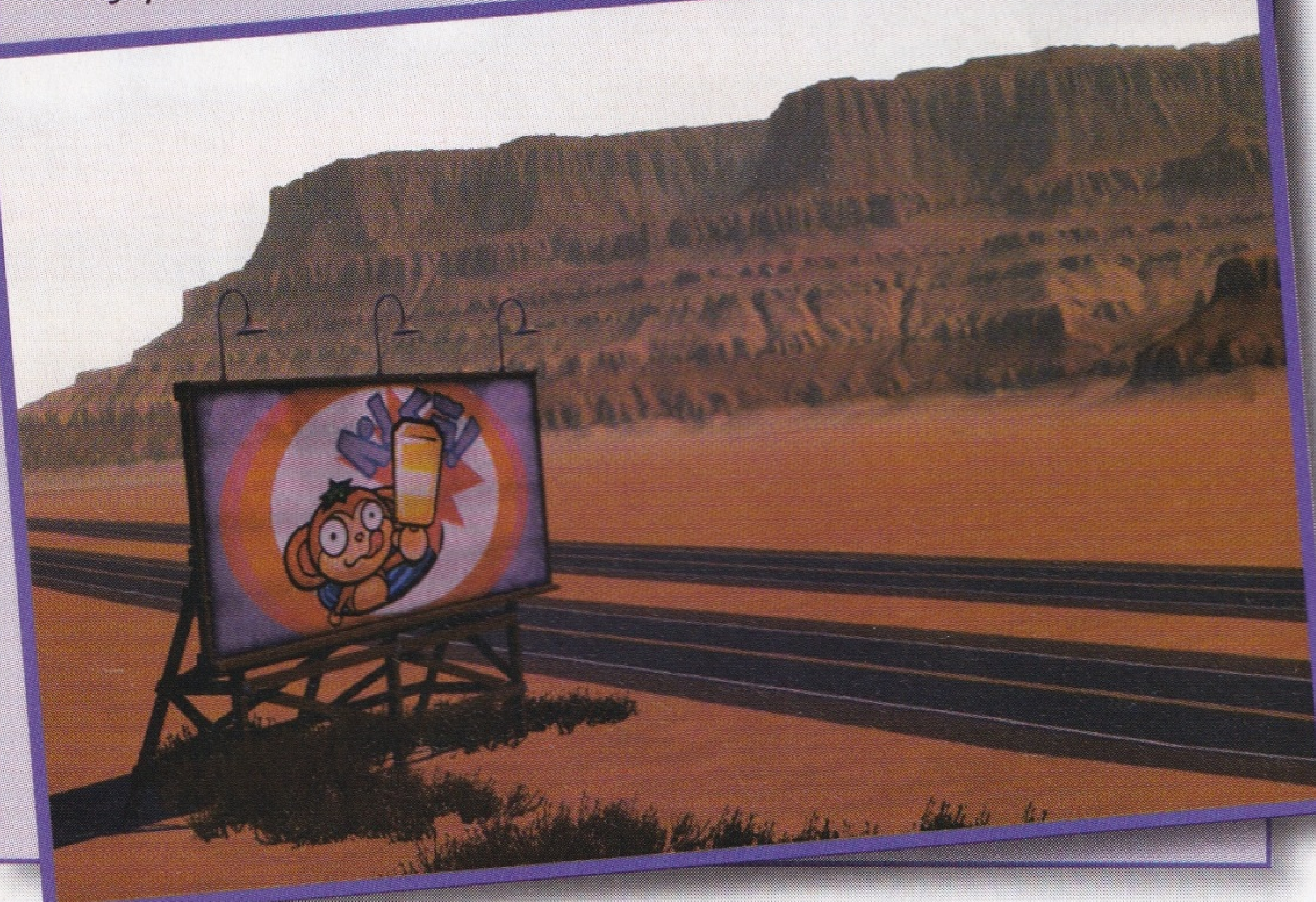



W tym roku seria The Sims obchodzi dziesiątą rocznicę. W ciągu tej dekady sprzedano łącznie 125 milionów egzemplarzy wszystkich tytułów serii. Przyniosły one 2,5 miliarda dolarów wpływów. The Sims 3, które ukazało się w czerwcu ubiegłego roku, sprzedało się w ponad 4,5 milionach egzemplarzy. Za pośrednictwem usługi Exchange gracze ściągnęli do niego już 110 milionów obiektów.

## Opcja dla twórców

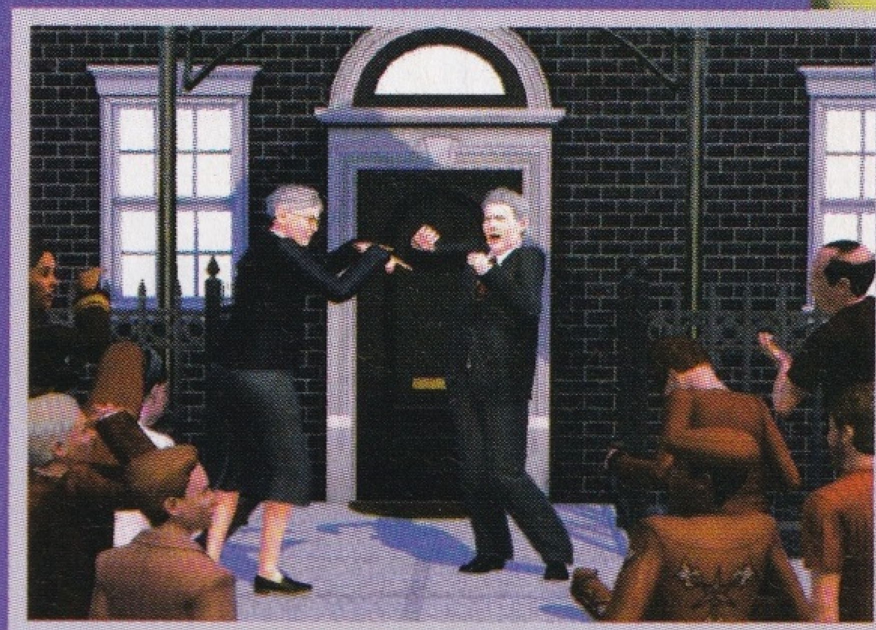
Autorzy gry postanowili ułatwić fanom tworzenie nowych światów, wydając bezpłatne narzędzie The Sims 3: Stwórz świat. Tworzenie można zacząć od zera, modyfikować gotowe projekty miast będących w grze lub przerabiać okolice zaprojektowane przez innych graczy. Tworzyć można wygląd terenu (płaskowyże, góry, wodospady), roślinność, ale także charakterystyczne punkty okolicy, jak wieże wodne czy latarnie morskie. Po raz pierwszy można mieszać roślinność i obiekty występujące w podstawowej wersji The Sims 3 i dodatku Wymarzone podróże. Zaawansowani projektanci mogą przenosić do gry elementy zaprojektowane w Photoshopie. Stworzone światy wymienia się z innymi graczami za pomocą usługi The Sims 3 Exchange.

Przy okazji tej aktualizacji pojawił się przycisk, który umożliwia robienie zakupów w The Sims Store bez wychodzenia z gry.



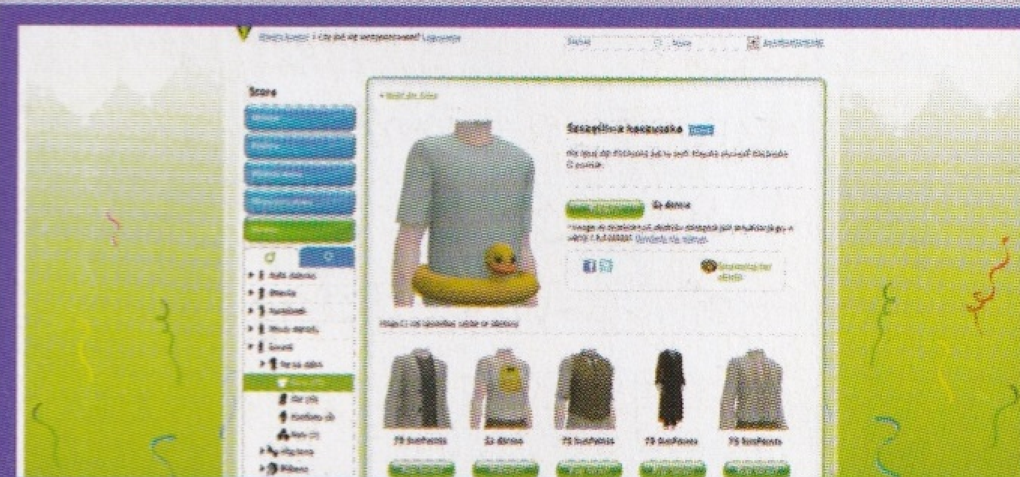
## Polityka simpatyczna

Zakończone w maju brytyjskie wybory do parlamentu znalazły się na zrzutach ekranu z gry. Obrazki pokazują przywódców głównych partii: konserwatystę Davida Camerona, liberała Nicka Clegga i socjalistę Gordona Browna. O ile dwaj pierwsi robią sympatyczne wrażenie, o tyle trzeci, do niedawna urzędujący premier rządu Jej Królewskiej Mości, uwieczniony został podczas głośnej awantury ze staruszką (na ilustracji). Sympatyczkę swojej partii nazwał dewotką za to, że była za ograniczeniem imigracji. Kłótnia odebrała mu wiele wyborczych głosów, a jego partia przegrała wybory.

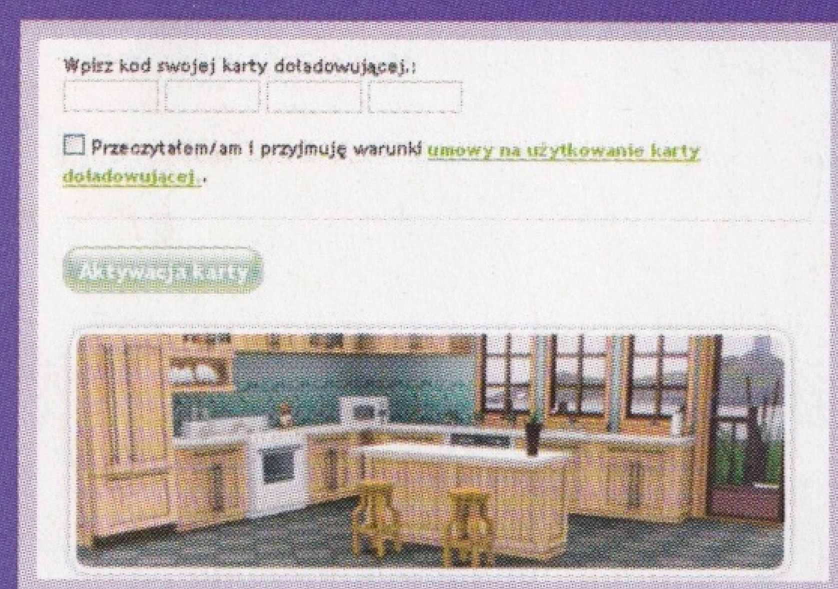


## Szczęśliwa kaczuszka

Majowa dostawa do Sims Store przyniosła cztery zestawy: składającą się z kostiumów serię ubrań Plażowe życie, meble na patio Słoneczna plaża, odjazdowy wystrój pokoju Marzenie sportowca oraz zestaw Wróżki w ogrodzie. Darmową zachętą jest koło dla niepływających Szczęśliwa kaczuszka. Oczywiście jest ona szczęśliwa dla niepływającego, póki jest w niej powietrze.



## SimPoints na karcie doładowującej




By doładować punkty, na stronie sklepu logujemy się na nasze konto, wpisujemy kod z karty, akceptujemy regulamin i aktywujemy kartę

Internetowy sklep z wyposażeniem domów i przedmiotami dla simów działa już od dawna. Do tej pory nabywanie kolejnych elementów możliwe było jednak wyłącznie w dość kłopotliwy sposób: za pomocą karty kredytowej. To się właśnie zmieniło, bo w ostatnim tygodniu maja do polskich sklepów dotarły w końcu wygodne karty doładowujące, zawierające unikatowe kody, które aktywujemy na stronie internetowej. Karty te da się kupić w sklepach Carrefour, Empik, Media Markt, Saturn i Tesco lub zamówić na stronie internetowej www.merlin.pl (do wyszukiwarki Merlina wpisujemy frazę SimPoints). Jedna karta kosztuje 19,99 złotych i zwiększa limit konta o 1000 SimPointów.

Na co wydamy te punkty? Sklep oferuje dodatki przydatne w każdym trybie gry. Miłośnicy tworzenia kreacji odnajdą tutaj przede wszystkim szeroką gamę ubrań, przeznaczonych zarówno dla dzieci, dorosłych, jak i seniorów. Dużo mniejszy jest niestety wybór fryzur oraz ozdób na głowę, jednak to się powinno z czasem zmienić, bo oferta sklepu wciąż wzbogacana jest o kolejne ciekawe obiekty.




Największe możliwości mają ci, którzy szukają nowych elementów wystroju wnętrza. Unikatowe łóżka czy ozdoby naścienne ułatwiają dostosowanie wyglądu sypialni do swego gustu, a telewizory i kanapy pozwalają cieszyć się salonem. Mały sim będzie zachwycony nowymi zabawkami, podczas gdy dorośli skorzystają z uroków dużego barku.

Dzięki dodatkom ze sklepu da się też przeprojektować wygląd domu od zewnątrz. Kilkadziesiąt elementów takich jak okna z witrażami czy antyczne łuki pozwala odmienić jego wizerunek.




Po kliknięciu na przycisk Kup teraz! potwierdzamy swój wybór, a w kolejnym oknie klikamy na Pobierz teraz. Jeżeli pojawia się zapytanie o aplikację, jaka ma być używana do otwierania plików tego typu, zaznaczamy program Sims3Launcher

Niezdecydowani mogą skorzystać z pakietów, zestawów ubrań czy wyposażenia wnętrz, których elementy są dopasowane do siebie stylistycznie. Jeśli marzymy o dekoracji mieszkania w stylu gotyckim, orientalnym czy amerykańskich lat pięćdziesiątych, wszystkie niezbędne elementy zamówimy jednym kliknięciem.

Przed zakupem warto przejrzeć giełdę wymiany i strony fanowskie, oferujące za darmo bardzo ciekawe dodatki, nieraz przewyższające jakością te płatne. Z drugiej strony elementy z simowego sklepu są unikatowe – nie znajdziemy ich w żadnym kolejnym rozszerzeniu do The Sims 3.

# The Sims 3

FABULARNA | PC

**Znudzeni życiem w Słonecznej dolinie? Nowe zawody i hobby dla simów zaraz rozwiążą ten problem. Wyzwania wcale nie są łatwe, ale przynoszą sporo satysfakcji i pieniędzy!**

Po długich wojażach wakacyjnych i dumnym ustawieniu wszystkich pamiątek w gablotach czas wrócić do obowiązków i napełniania portfela. Nie znaczy to jednak, że simy znowu znikną w pracy, a my będziemy niecierpliwie przyspieszać grę. Praca w zawodach, które udostępnia dodatek Kariera, to czysta przyjemność. A wolny czas można aktywnie spędzać i wydawać pieniądze na ciekawe inwestycje.

## Od początku

Nowe możliwości pracy i rozwoju są na tyle duże, że warto stworzyć od nowa sima lub całą ich rodzinę. Gra zaczyna się zresztą właśnie od kreacji bohatera. Wybór możliwości tworzenia sima nie powiększył się specjalnie. Tu i tam dodano pojedyncze elementy oraz kilka utrzymanych w młodzieżowej stylistyce fryzur. Świetną nowością są za to tatuaże. Wybieramy je spośród kilkunastu dostępnych wzorów, po kilka na plecy czy ręce. Edytor pozwala zmieniać ich barwy oraz wielkość. Dodatkowego sensu nabierają teraz stroje odkrywające ciało.

Po stworzeniu podopiecznych rozpoczynamy grę w Słonecznej dolinie lub w nowym mieście Twinbrook, mającym innych mieszkańców i całkiem odmienny charakter. Ci, którzy pozostaną w Słonecznej dolinie, rozpoczną od wybrania miejsca na nowe budynki albo pozwolą komputerowi się tym zająć. Remiza strażacka, salon stylistyczny, złomowisko, komis czy park zapewniają wiele zabawy, ale to zdecydowanie za mało nowości.

Wciąż brak rozrywkowych miejsc takich jak dyskoteka, w których możemy kontrolować sima.

Wszyscy znudzeni dobrze znanym pierwszym miastem czy po prostu ciekawi powinni jednak zajrzeć do Twinbrook. Tu też znajduje się ratusz, stadion, restauracja, księgarnia czy szpital, a oprócz tego klub Czerwone Spotkanie i pralnia. W obu obiektach da się poznać nowych simów i potańczyć. Twinbrook ma także ładny bulwar nad centralnie ulokowanym jeziorem oraz ciekawe przedmieścia, na których rozciągają się mgliste, zarośnięte bagna – miejsce idealnie nadające się do łowienia ryb.

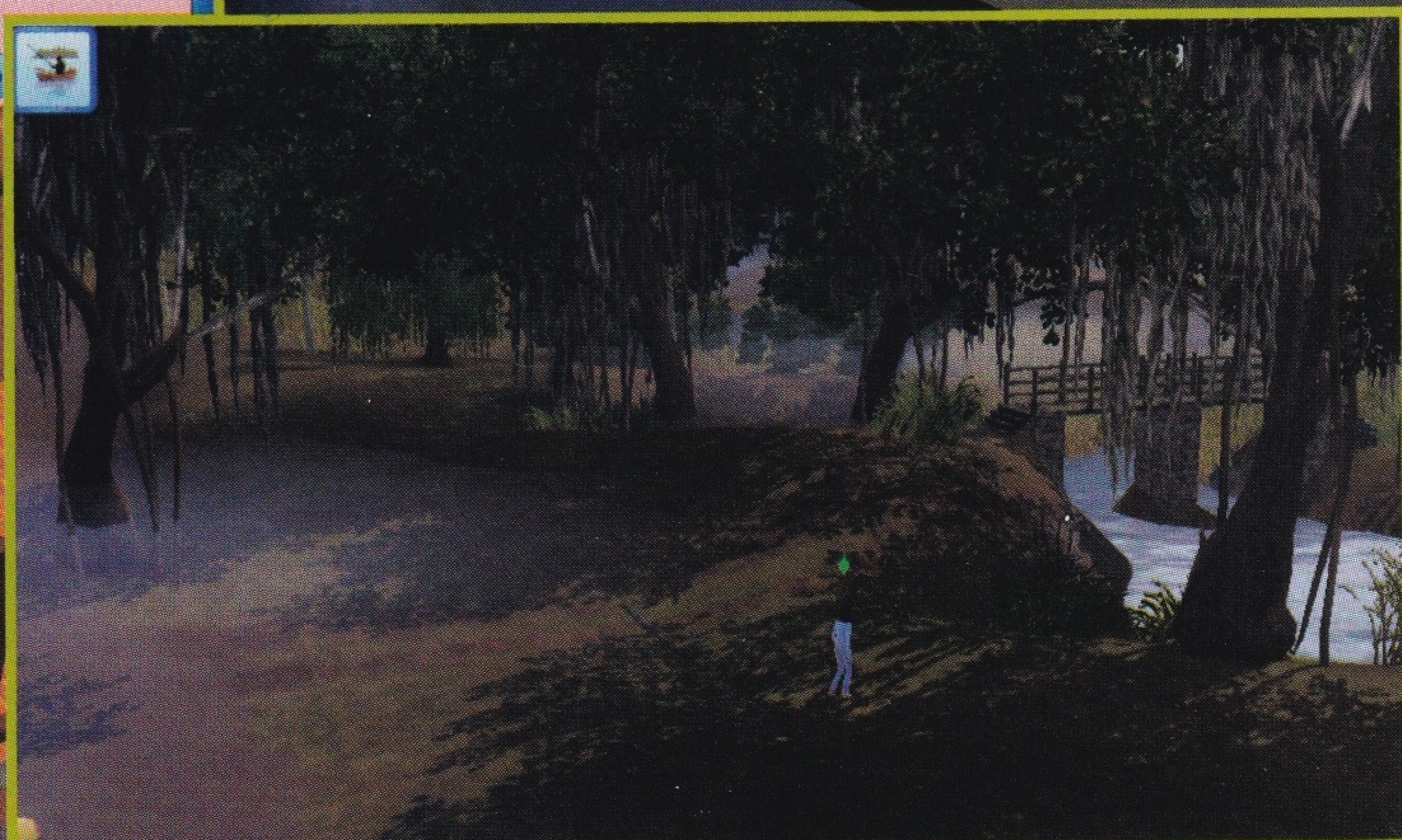


**+ Plusy**
- wymagające zawody
- twórcze hobby
- nowe miasto

**- Minusy**
- niewiele zmian w Słonecznej dolinie
- mało nowych opcji tworzenia sima




Jeden z nowych przedmiotów na wyposażeniu domu to suszarka do rozwieszania prania. Wraz z pralką zapewnia częściową automatyzację procesu przemiany brudnych ciuchów w czyste



Przedmieścia nowego miasta Twinbrook to urokliwe miejsce. Wśród stawów i mglistych moczarów nietrudno o miejsce, gdzie da się zamoczyć kij w oczekiwaniu na grubą rybę

# 3: Kariera

## Do roboty!

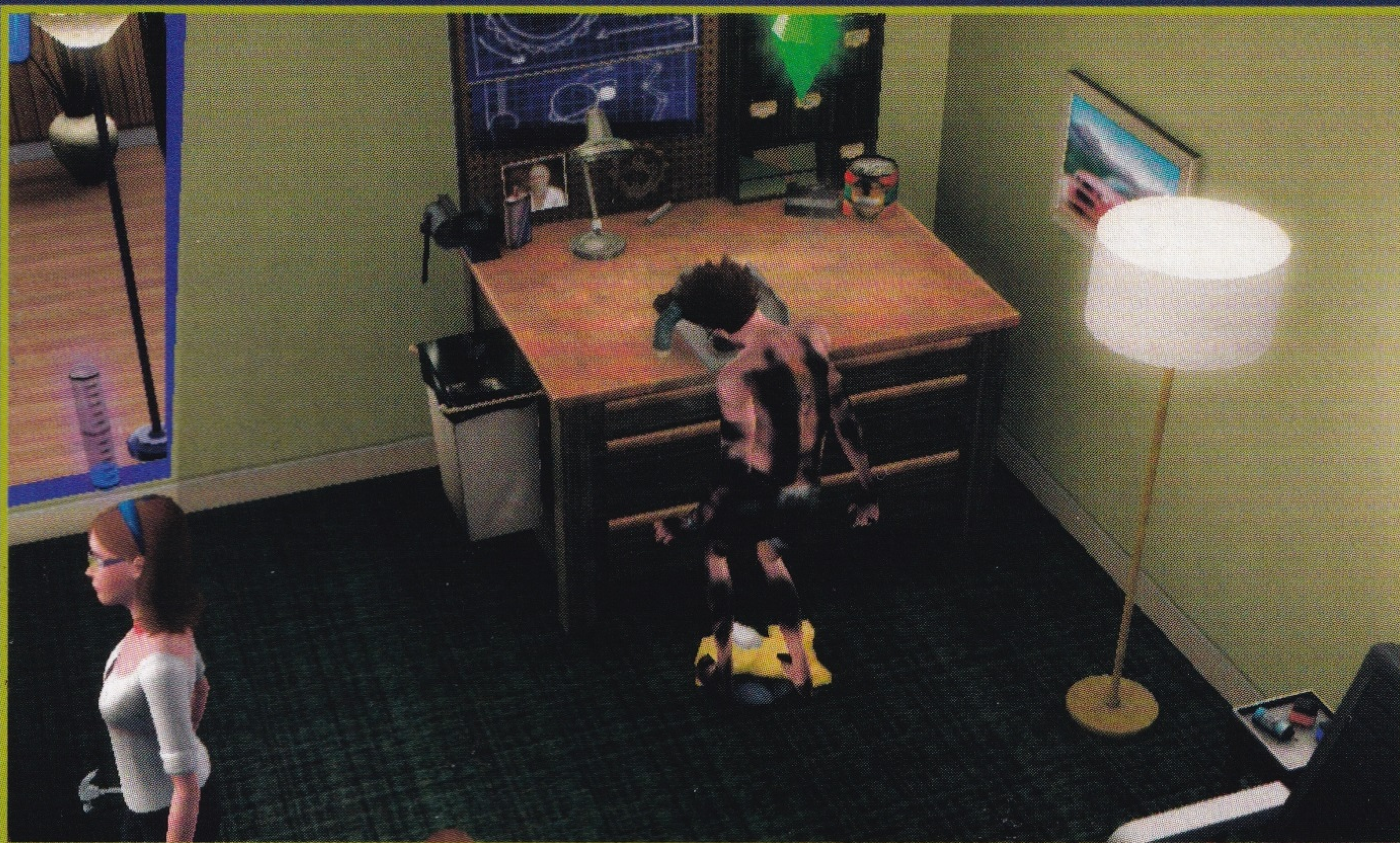
Możemy już na zawsze odpuścić sobie sterczenie za biurkiem jako dziennikarz czy za ladą jako sprzedawca w barze. Dotąd simy pracowały w niewidocznych wnętrzach, a my tylko wydawaliśmy im ogólne dyrektywy, wybierając intensywność pracy: ciężką harówkę, podejście na luzie albo poznawanie współpracowników. Nowe możliwości przykuwają nas do monitora. Praca jako strażak, lekarz, łowca duchów, detektyw, stylista czy projektant wnętrz to aktywne zajęcia, które wymagają niemal tyle samo uwagi, co czynności domowe. Niektóre nawet za dużo.

Kariera zaczyna się standardowo: od przeglądu prasy i wybrania posady albo zgłoszenia się do odpowiedniego budynku. Ale w nowej pracy pasek rozwoju zawodowego sima rośnie dużo szybciej, podobnie jak liczba zarabianych simoleonów.

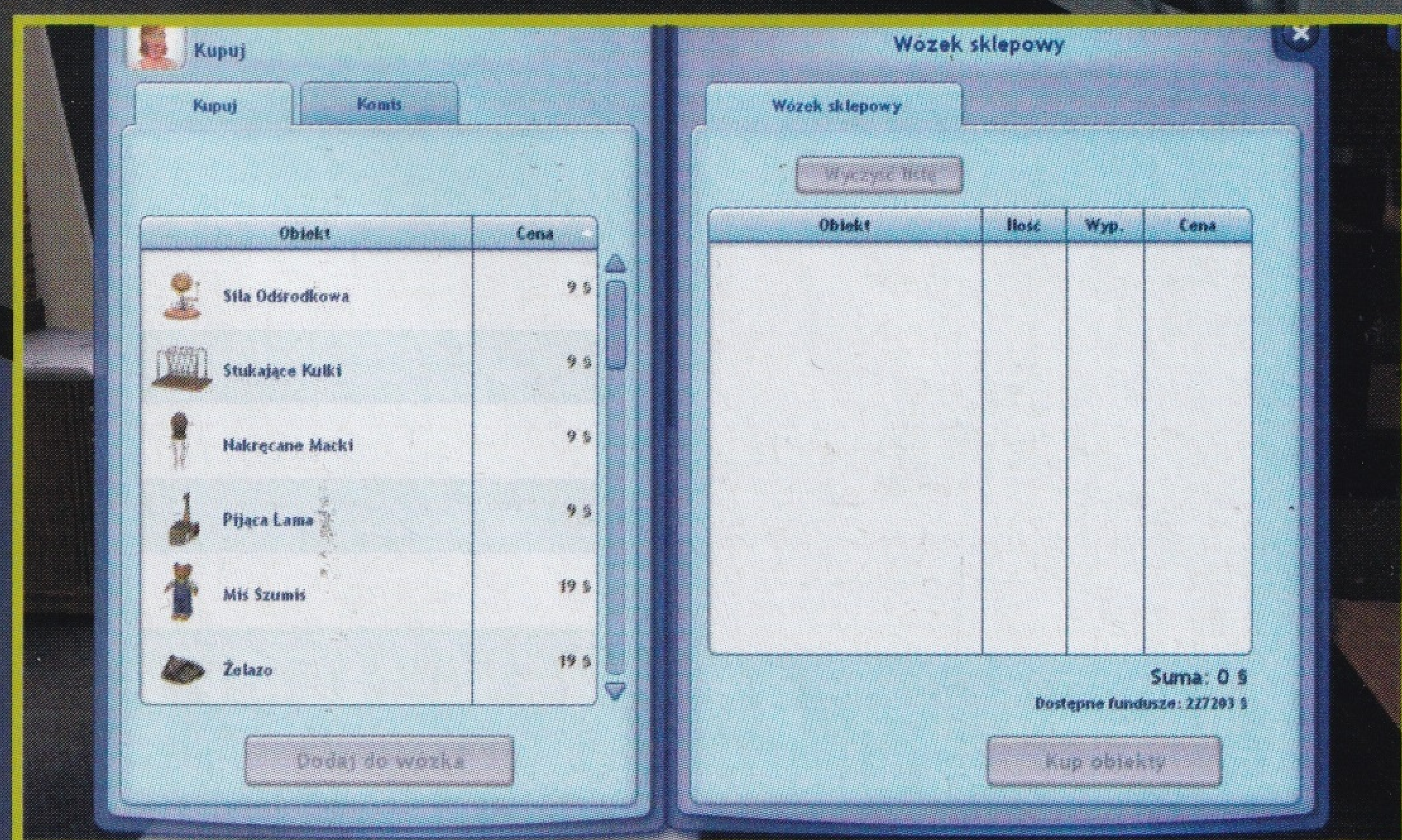
Praca jako strażak i stylista daje możliwość dokładnego poznania nowych budynków. Salon urody jest skromny. To miejsce, gdzie poznajemy nowych ludzi, wykonujemy makijaż wraz z wyborem odpowiedniej kreacji (korzystając z normalnego kreatora simów), a potem wracamy do domu.

Inaczej z remizą – wygląda jak nasz drugi dom. Poza wozem strażackim i rurami do zjeżdżania znajduje się tam też aneks kuchenny, telewizor z konsolą, łazienka i sypialnia. Czekając na alarm, spędzamy czas z innymi simami i ulepszając tutejsze urządzenia. Po otrzymaniu zgłoszenia o pożarze ruszamy na pomoc. Początkowo sim wykonuje wszystkie czynności sam i nie mamy się jak wykazać. Ale po pierwszych, nudnych zleceniach pojawią się trudniejsze, które już wymagają pewnej inwencji. Gaszenie stojących w płomieniach dużych domów to kilka simgodzin ciężkiej pracy. Trzeba zadbać o wyważenie drzwi od pokojów, gdzie zatrzasnęli się mieszkańcy. To prestiżowy zawód, pozwala chwalić się sukcesami w relacjach przyjacielskich i sercowych, zbierać nagrody od władz miejskich i zarabiać całkiem sporą kasę. Ma też jednak swoje wady. W remizie pracuje wiele osób, ale nikt nie pomaga nam w gaszeniu. Sim często pracuje bardzo długo po godzinach, wyczerpany wraca do domu na krótką drzemkę i rusza do pracy z niebezpiecznie krótkim paskiem energii. Do poprawki!

Inne nowe zawody też przynoszą zlecenia, które dostajemy w czasie pracy. Nie mamy jednak biura, przemieszczamy się od domu do domu. Z szablonu zwykłej pracy wybija się ka-



▲ Kariera wynalazcy wymaga więcej hartu ducha, niż by się z początku wydawało. Kiedy nowe wynalazki nie wychodzą, co na początku zdarza się często, nie kończy się na wysadzeniu korków. Może lepiej było zostać projektantem wnętrz?

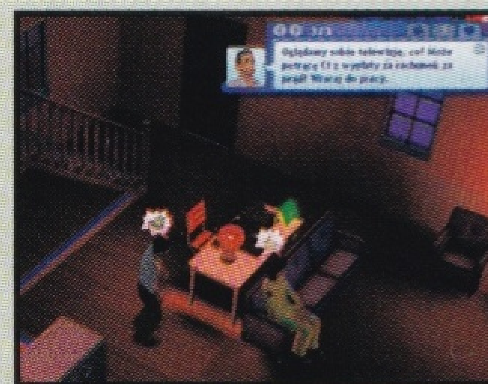



▲ Sklep wzbogacił się o techniczne zabawki i surowce konieczne wynalazcom do pracy nad nowymi, niezwykłymi gadżetami, które potem da się sprzedać, odzyskując kasę z nawiązką

### Nowe możliwości



Gaszenie ognia wbrew pozorom jest z początku banalnym zajęciem, jednak szybko staje się dużym wyzwaniem, które wyczerpuje organizm sima. Na szczęście pojawiają się też takie lekkie, łatwe i przyjemne przerywniki jak wezwanie do opanowania inwazji gnomów.



Praca łowcy duchów jest stosunkowo łatwa, ale tak jak każda ma też swoje wady – jak choćby nocne godziny pracy. Nic więc dziwnego, że zmęczony egzorcyzmami i uganianiem się za zjawiskami paranormalnymi sim korzysta z wygodnej kanapy i telewizora zleceniodawcy.



Kariera inwestora albo architekta wnętrz? Tylko w Twinbrook! Tutejsze budynki są idealnym miejscem na puszczenie wodzów fantazji. A możliwość urządzenia klubu, w którym potem możemy spotykać się ze znajomymi, to już przyjemność sama w sobie.

riera projektanta wnętrz. Tak jak stylista zmienia ubiór i makijaż simów, tak projektant pracuje nad zmianami w ich domach. Miłośnicy tworzenia nie tylko zmienią teraz miasto według własnej wizji, ale jeszcze dostaną za to pieniądze!

## W wolnym czasie

Do licznych zajęć po pracy dołącza kilka ciekawych hobby. Po kupieniu odpowiednich warsztatów sim może zająć się rzeźbieniem i tworzeniem wynalazków. Jak w wypadku innych hobby, nie trzeba czytać poradników ani zapisywać się na kurs. Sama praktyka pozwala nauczyć się nowej umiejętności i szybko ją rozwijać.

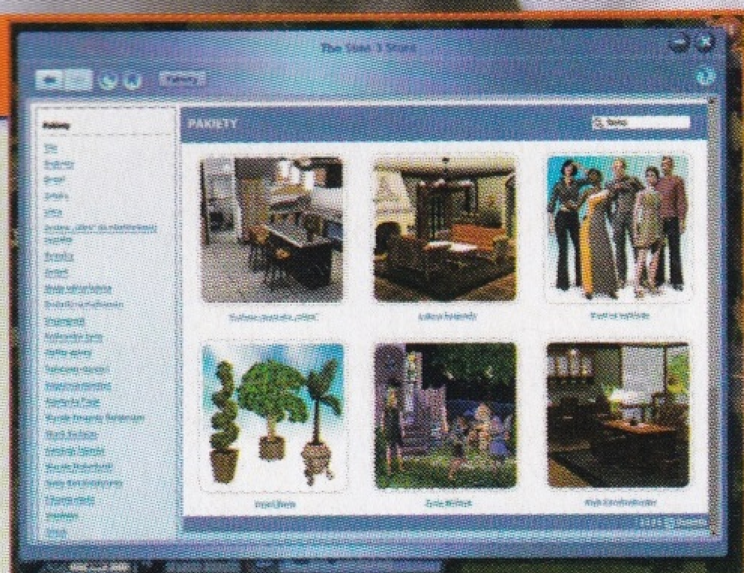
Podczas pracy przy stole wynalazcy niezbędny jest złom. Można go kupić automatycznie albo wykorzystać parcelę ze złomowiskiem. Codziennie przybywają tu metalowe odpadki, które simy wykorzystują do tworzenia gadżetów. Udane wynalazki możemy wytwarzać jeszcze wiele razy i sprzedawać w miejskim komisie.

Bardzo podobnie wygląda tworzenie rzeźb. Są one ładniejsze od wynalazków i nadają się do ozdobienia mieszkania, ale trzeba kupić materiał rzeźbiarski. Tworzenie w glinie i drewnie nie zajmuje dużo czasu. Wycinanie wzorów piłą mechaniczną w lodzie trwa już nawet pół dnia. Efekt takiej pracy można jednak sprzedać za całkiem niezłą sumkę.

Oba hobby da się zamienić w źródło stałych zarobków – nasze kolejne dzieła są coraz lepsze i mają coraz większą wartość. Poza tym co chwilę dostajemy zlecenia od innych simów i instytucji. Mamy również możliwość wzięcia udziału w zlotach kolegów po fachu. Uczestniczenie w takich zjazdach pozwala zdobyć szacunek środowiska i zdobyć pomysły na nowe dzieła.

W wolnym czasie można w końcu zająć się też domem. Do listy mebli i wyposażenia nie przybyło zbyt wiele nowości. Najciekawszą jest pralka, kosz na ubrania i suszarka, które dodają nowe czynności dla simów. Gdy postawimy pojemnik na brudne ciuchy, simy zaczną zostawiać sponiewierane po dniu pracy ubrania na podłodze. Po zebraniu ich trzeba wydać polecenie uprania i wysuszenia lub rozwieszenia na sznurku. Simy mieszkające w Twinbrook mogą odpłatnie

### The Sims 3 Store

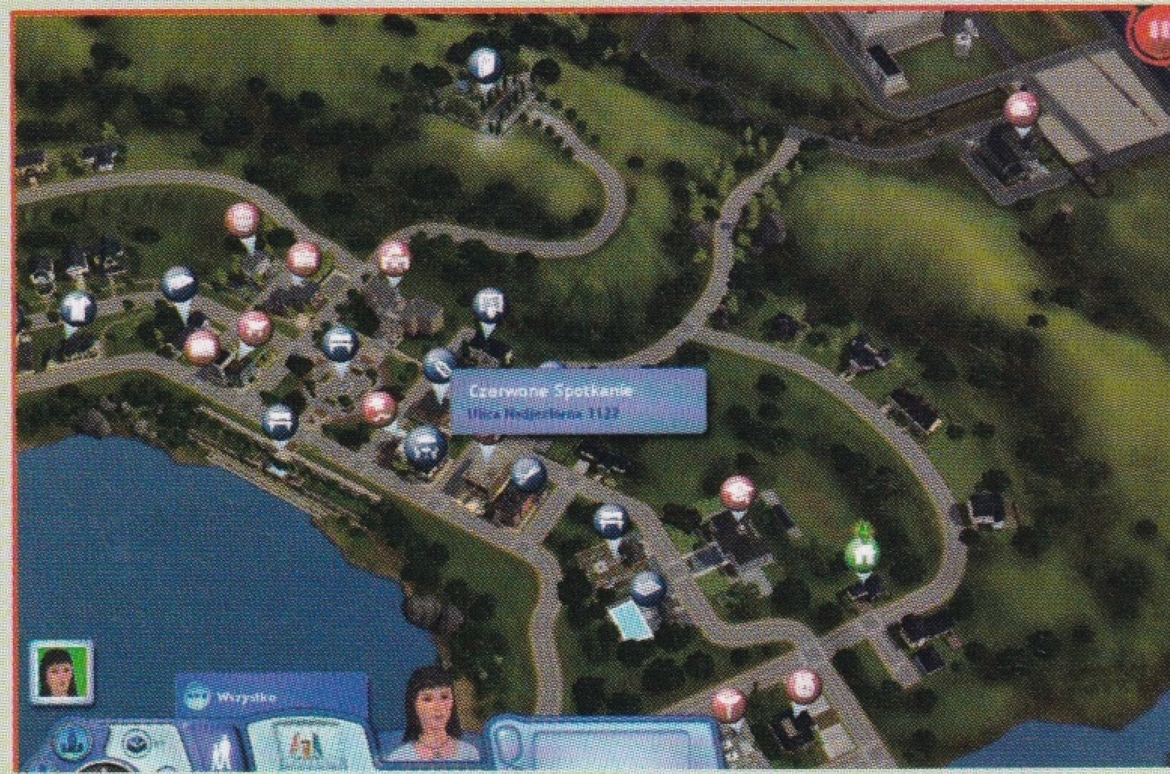


**Oto, czemu tak mało jest nowych elementów: znajdziemy je w simowym sklepie, do którego mamy dostęp z gry. Jednym kliknięciem otwieramy nowe okno, w którym jest niemal wszystko: od wzorów fryzur i nowych ubrań, przez pojedyncze meble, po całe domy! Niektóre elementy są darmowe, ale za większość trzeba zapłacić. Walutą są Sim Points, które kupimy, używając karty kredytowej albo nabywając kody doładowujące. Więcej na ten temat piszemy w ramce na stronie 3.**

### Przebieg gry



**1 | Ponieważ pojawiło się wiele nowych opcji (choć akurat nie w edytorze simów), rozgrywkę warto rozpocząć od stworzenia nowej postaci. W Karierze największą atrakcją tego etapu jest nakładanie i modyfikowanie tatuaży – teraz mamy dodatkowy powód, by zakładać odkrywające ubrania!**



**2 | Stara Słoneczna dolina mało się zmieniła. Najciekawsze jest poznanie nowego miasta – Twinbrook. To spora miejscowość ulokowana wokół jeziora. Oprócz znanych fanom simów miejsc do zabawy jest też wielopiętrowy klub Czerwone Spotkanie i prawdziwa pralnia!**

**4 | Wykonywane w domu klienta zlecenia (w wypadku projektanta czy łowcy duchów) albo czas spędzany w remizie w oczekiwaniu na zgłoszenie o pożarze stanowią dobrą okazję do obejrzenia nowych wnętrz i poznawania innych simów.**



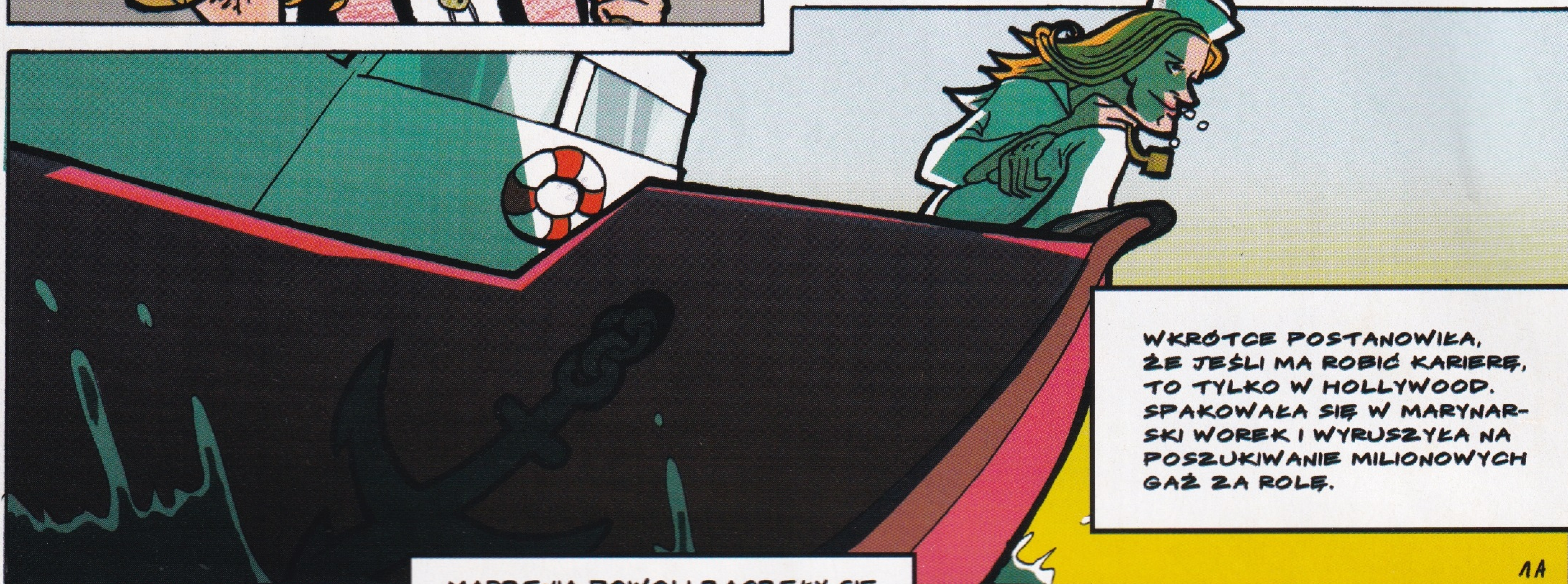
**5| Dobrą inwestycją jest rozwój talentów sima. Tworzenie rzeźb i wynalazków przynosi wiele frajdy. Simy szybko się uczą, już po kilku dniach praktyki zamiast prostych glinianych figurek potrafią wyczarować wspaniałe dzieła z lodowej bryły.**

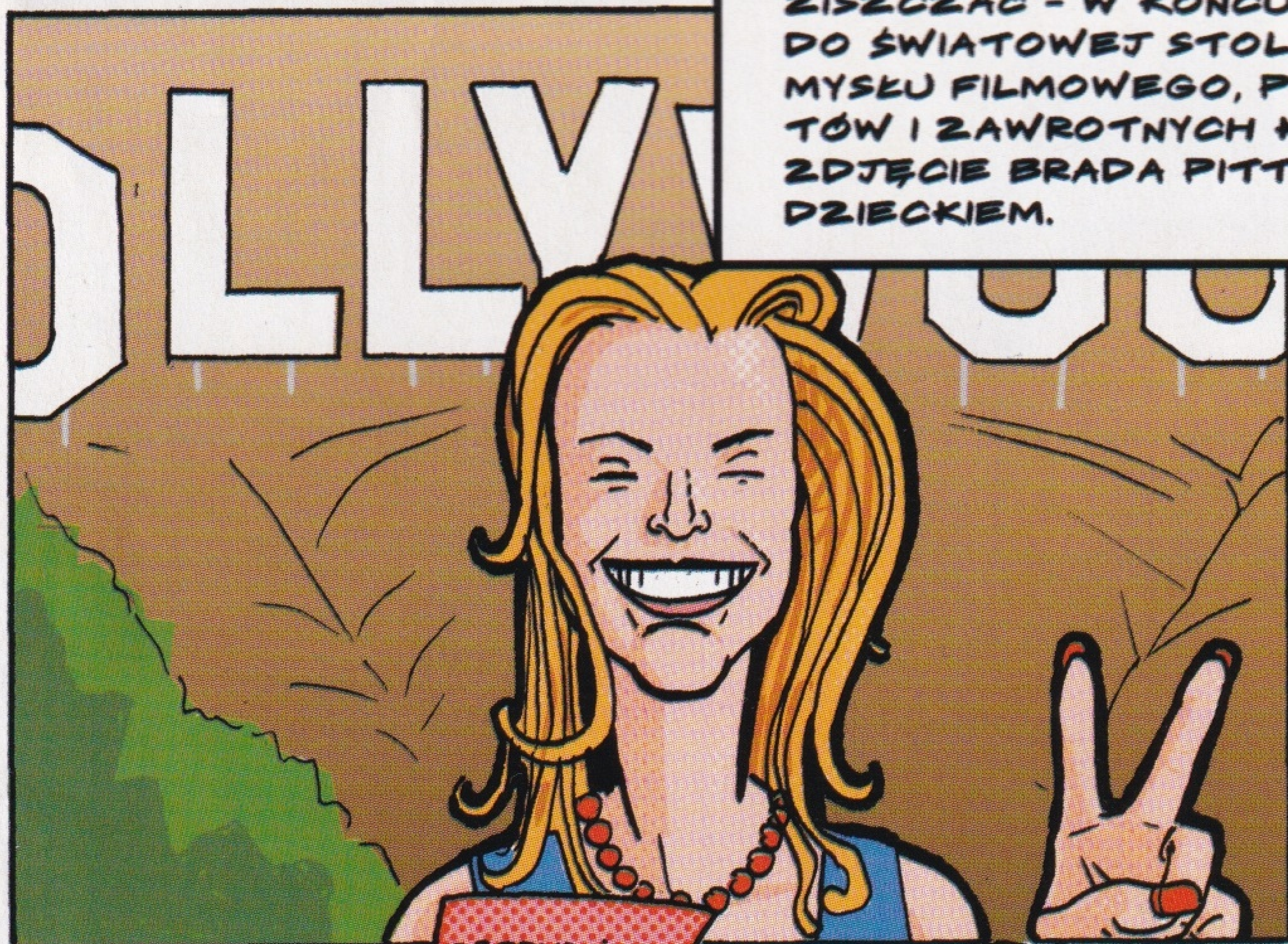



Komputer Świat
GRY
WYDANIE SPECJALNE
EXTRA
© 2010 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

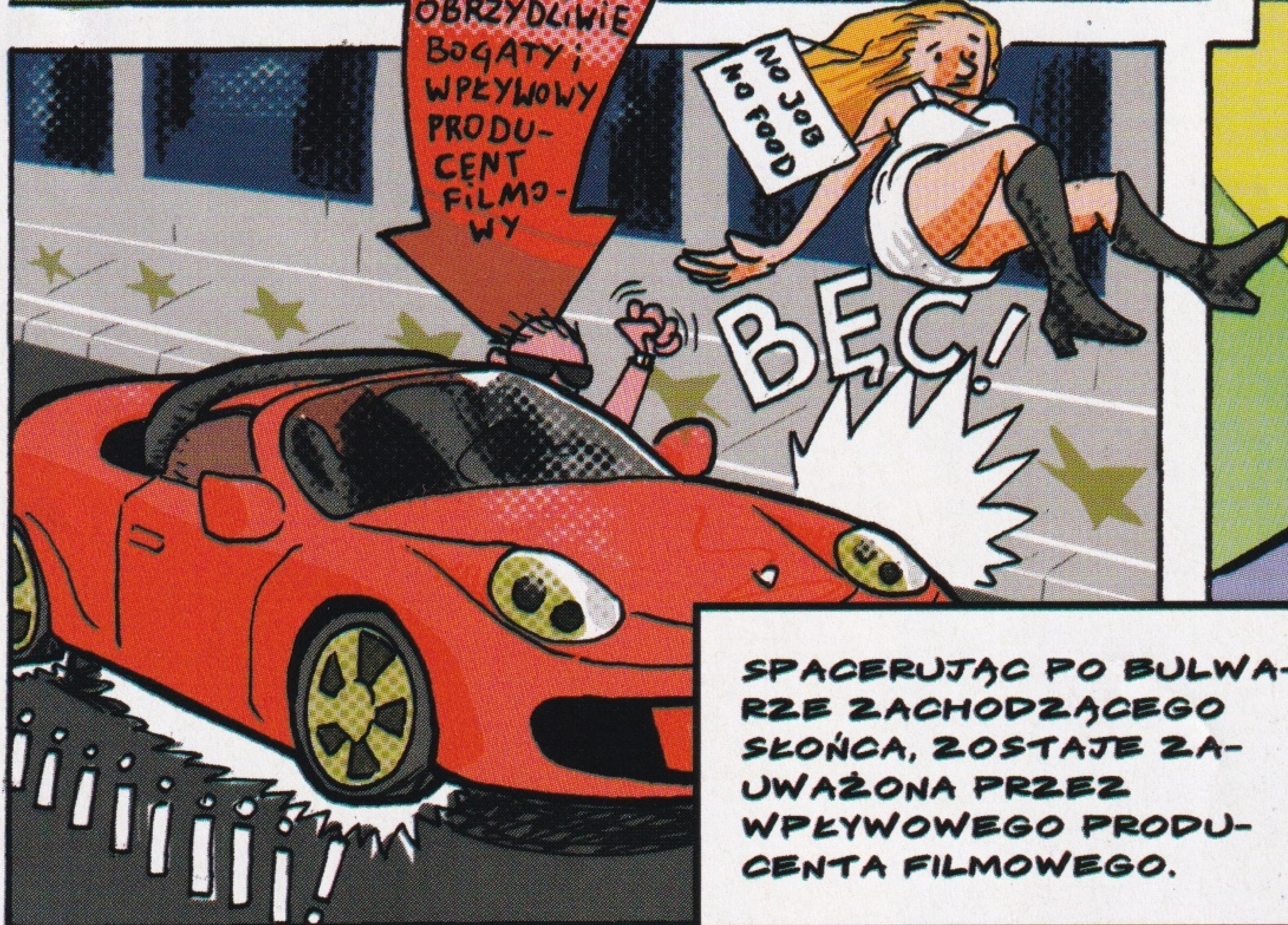

POZNAJCIE NASZĄ BOHATERKĘ: ALA GĄSIENICA-SYNUŚ. ZWYKŁE DZIEWCZĘ, CO POCHODZI SPOD SAMIUŚKICH TATER.


ALA IMAŁA SIĘ KAŻDEJ PRACY, ALE NAJWIĘCEJ DOŚWIAD-CZENIA ZDOBYŁA GRAJĄC W EKRANIZACJI SŁYNNEJ BAJKI "TADEUSZ PAN".
TY LATASZ!
BY LATAĆ, POMYŚL O NIEPODLE-GŁEJ POLSCE. TO PROSTE.

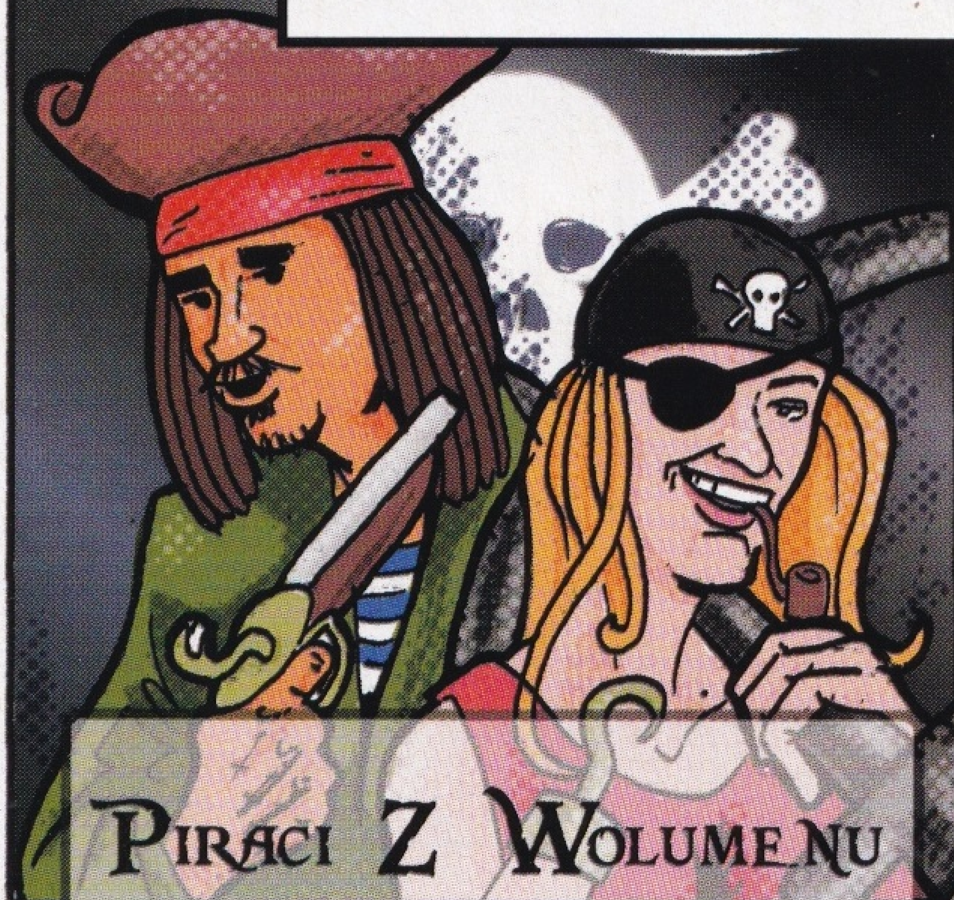

WKRÓTCE POSTANOWIŁA, ŻE JEŚLI MA ROBIĆ KARIERĘ, TO TYLKO W HOLLYWOOD. SPAKOWAŁA SIĘ W MARYNAR-SKI WOREK I WYRUSZYŁA NA POSZUKIWANIE MILIONOWYCH GAŻ ZA ROLĘ.
1A


MARZENIA POWOLI ZACZĘŁY SIĘ ZISZCZAĆ - W KOŃCU PRZYBYŁA DO ŚWIATOWEJ STOLICY PRZE-MYSŁU FILMOWEGO, PRZEKRĘ-TÓW I ZAWROTNYCH KWOT ZA ZDJĘCIE BRADA PITTA Z DZIECKIEM.
OLLYWOO


ODBITKA NA MATOWYM CZY BŁYSZCZĄCYM PAPIERZE?
BŁYSZCZĄCYM, JAK JA
HOLL
DOBRY WYBÓR.


OBRZYDLIWIE BOGATY i WPŁYWOWY PRODU-CENT FILMO-WY
NO JOB NO FOOD
BĘC!
SPACERUJĄC PO BULWA-RZE ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA, ZOSTAJE ZA-UWAŻONA PRZEZ WPŁYWOWEGO PRODU-CENTA FILMOWEGO.

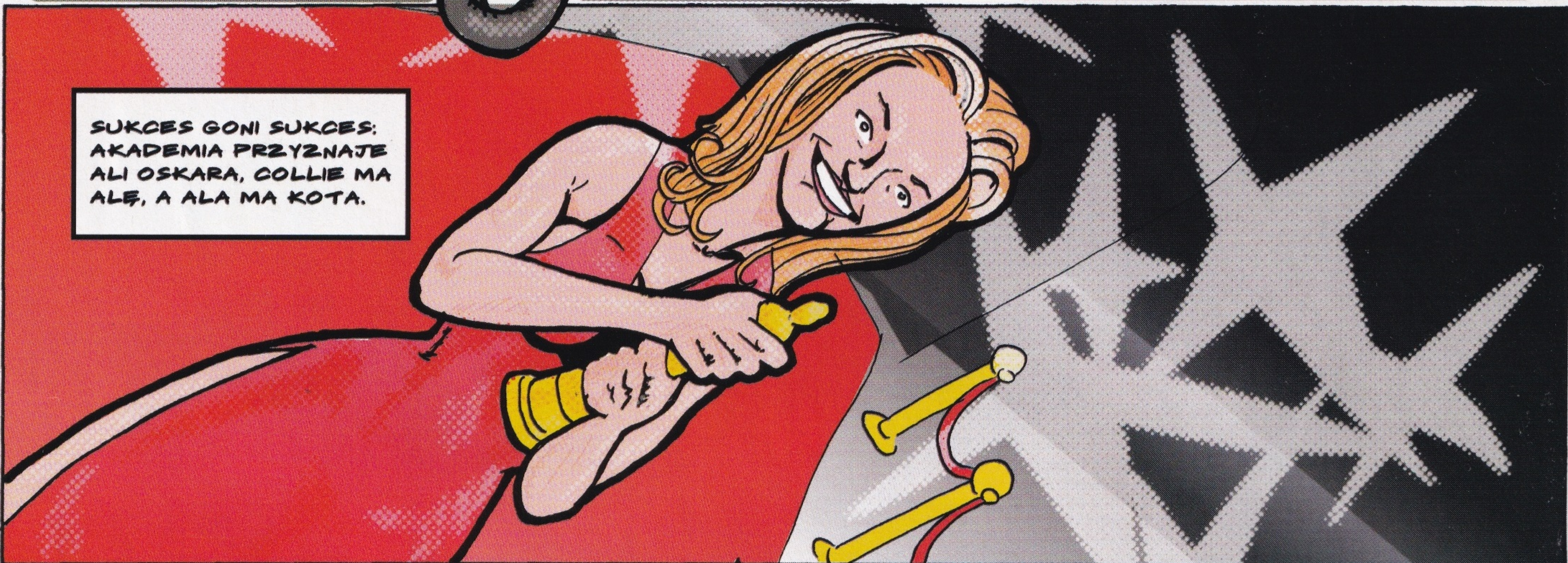

SCRIPT
CASTING DO ROLI CZERWONEGO ORZESZKA W&W'Sa
SZYBKO DOSTAJE ROLĘ. NA PLANIE FILMOWYM SPOTYKA SŁYNNEGO COLLIEGO FARRELSKIEGO.










I WSZYSCY ŻYLI DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE...

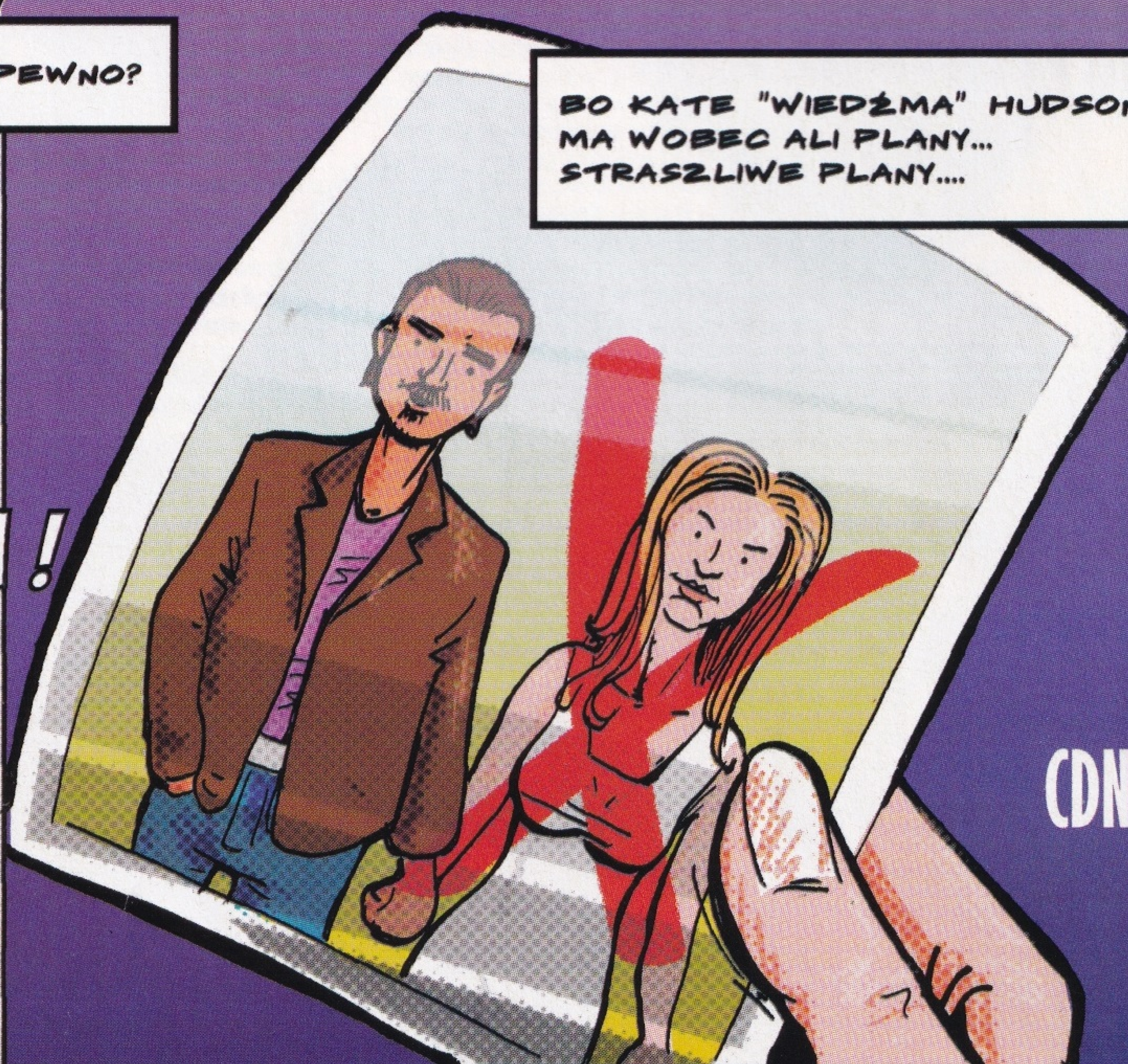



PRZYGODĘ ALI SPONSORUJE SIMS3

HA
HA
HA

...LECZ CZY NA PEWNO?

HA
HA!



# The Sims™ 3

## KARIERA

DODATEK DO GRY






▲ Po zarobieniu większych pieniędzy da się je inwestować, kupując prywatne budynki i miejskie parcele. W tym drugim wypadku by zwiększyć zysk, możemy wzbogacić je o nowe wyposażenie

skorzystać z profesjonalnych urządzeń w miejskiej pralni. To mała nowość, ale dodaje kolejny stopień realizmu do simowego życia.

## Duży biznes

W końcu pojawia się odpowiednie zajęcie dla bogatych simów. Przez komputer da się kupować i sprzedawać nieruchomości w mieście. Do kupienia są wszystkie prywatne budynki i publiczne parcele.

Pierwszy typ nieruchomości to zamknięte obiekty, jak restauracja czy księgarnia. Co kilka dni przynoszą zyski, nawet kilka tysięcy simoleonów. Szkoda jednak, że nie da się zaglądać do wnętrz i modyfikować ich. Urządzanie restauracji byłoby świetnym zajęciem.

Inaczej zarządza się parcelami. Parki, stawy czy baseny można zmieniać, dokładając wyposażenie i małe domki. Te nieruchomości też przynoszą dochód, ale żeby nie było za łatwo, należy utrzymać określony standard kupionej parceli oraz inwestować, by dostać kolejne gwiazdki jakości.

Słoneczną dolinę słabo dostosowano do nowej opcji. Na basenie wymaganą do awansu toaletę musimy upychać na siłę. Wokół podmiejskich stawów brak przestrzeni na stworzenie ładnego miejsca do wypoczynku czy sklepiku. W Twinbrook jest dużo lepiej, wiele obiektów powstało z myślą o inwestycjach gracza. Piętra w pralni czy klubie Czerwone Spotkanie są całkowicie niezagospodarowane, pusta powierzchnia tylko czeka na nasze pomysły!

Robienie kariery i zajmowanie się nowymi hobby świetnie wypełniają luki w podstawowej wersji The Sims 3. Znów na długie godziny możemy odpłynąć w simświat i żyć wirtualnym życiem. Chociaż gra nie jest wolna od braków i niedopracowanych elementów, daje mnóstwo świetnej zabawy! ■



**3 |** Skoro już mamy dom, czas znaleźć pracę. Nowe profesje otwierają przed naszymi simami szybką drogę do dużych pieniędzy. Zarobione simoleony można wydać jak zwykle na urządzanie domu, ale najfajniej jest kupować nieruchomości – te inwestycje się potem zwracają z nawiązką!



**6 |** Artyści i wynalazcy zaopatrują się w materiał niezbędny do tworzenia dzieł sztuki i cudów techniki na... złomowisku. To kopalnia surowców do tworzenia wymyślnych gadżetów i metalowych rzeźb. A najlepsze, że te zdobycze nie przeciążają domowego budżetu!

## Tabela testowa

12

# The Sims 3: Kariera

| | |
|---|---|
| **Producent** | Electronic Arts |
| **Wydawca** | EA Polska |
| **Data premiery** | 04.06.2010 |
| **Strona internetowa** | pl.thesims3.com |
| **Rodzaj lokalizacji** | kinowa |

| WYMAGANIA MINIMALNE | WYMAGANIA ZALECANE | WYMAGANIA SPRZĘTOWE |
|---|---|---|
| procesor 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 128 MB, gra The Sims 3 | procesor C2D 2 GHz, 1,5 GB RAM, karta 256 MB, gra The Sims 3 | wysokie – średnie – **niskie** |

**POZIOM TRUDNOŚCI GRY**

trudna – łatwa

**OBSŁUGIWANE KARTY GRAFICZNE**

| | | |
|---|---|---|
| ☑ GeForce GTX 2XX | ☑ GeForce 6XX0 | ☑ Radeon HD 2XX0 |
| ☑ GeForce 9XX0 | ☐ GeForce FX XXX0 | ☑ Radeon Xxx0 |
| ☑ GeForce 8XX0 | ☑ Radeon HD 4XX0 | ☐ Radeon 9xx0 |
| ☑ GeForce 7XX0 | ☑ Radeon HD 3XX0 | ☐ Radeon 8xx0 |

**DLA KOGO**

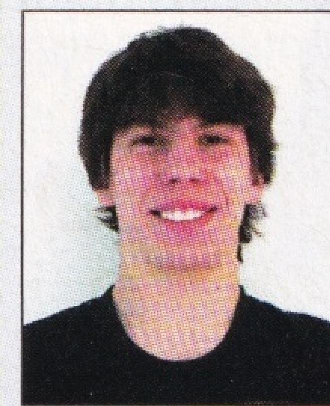
Dla wszystkich fanów serii, którzy znajdą tu mnóstwo interesujących nowości. Również nowicjusze, którzy dopiero zaczną przygodę z The Sims, polubią nowe rozwiązania. Dzięki wbudowanej w grę instrukcji można łatwo przyswoić wszystkie nowości.

**MULTIPLAYER**

Brak.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Grywalność** | Zajmowanie się karierą, nowymi hobby i urządzenie nabytych nieruchomości to mnóstwo zabawy! | **45%** | **5** |
| **Rozgrywka** | | **20%** | **5** |
| Stopień zróżnicowania rozgrywki | Każda praca niesie inne wyzwania i wymaga kreatywności, a są jeszcze nowe zajęcia w czasie wolnym. | 10% | 5 |
| Długość rozgrywki | Osiąganie mistrzowskiego poziomu w nowych zawodach i hobby to ponownie długie godziny. | 5% | 5 |
| Atrakcyjność świata | Słoneczna dolina mało się zmieniła, ale nowe miasto dostarcza wiele rozrywki i nowych widoków. | 5% | 5 |
| **Jakość gry** | | **20%** | **4,50** |
| Grafika i animacja | Wygląd simów i obiektów nadal jest i schludny. Gra czasem zwalnia jednak nawet na szybkim sprzęcie. | 10% | 4 |
| Dźwięk i muzyka | Pojawiły się nowe motywy muzyczne w różnych sytuacjach, ale niespecjalnie zapadają w pamięć. | 5% | 4 |
| Jakość polskiej wersji językowej | Znów dostajemy świetnej jakości polskie tłumaczenie pasujące do świata simów i z oryginalnym humorem. | 5% | 6 |
| **Obsługa** | | **15%** | **4,60** |
| Sterowanie | Wszystko w zasięgu kilku klików. Tylko przełączanie widoku między simami jest uciążliwe. | 3% | 5 |
| Jakość interfejsu | Menu dialogów czy czynności są łatwe w obsłudze. Do tego co chwilę wyskakują pomocne podpowiedzi. | 3% | 6 |
| Możliwości konfiguracji gry | Dzięki wielu opcjom graficznym da się dopasować grę tak, by sprawnie działała nawet na biurowym sprzęcie. | 2% | 5 |
| Forma zapisywania stanu gry | Brakuje opcji autozapisu, stan gry zapiszemy tylko ręcznie. Gra pyta o zapis przed wyjściem. | 2% | 3 |
| Regulowany stopień trudności | Nie ma możliwości wyboru. Poziom trudności stopniowo rośnie wraz z naszymi postępami w grze. | 2% | 2 |
| Instalacja | Proces instalowania gry jest prosty, szybki i przejrzysty. Nigdzie nie natrafimy na żadne problemy. | 2% | 5 |
| Pomoc techniczna dystrybutora | Electronic Arts ma świetną bazę pomocy i stronę dla gry, gdzie pomogą nam inni sim-maniacy. | 1% | 6 |

| | | |
|---|---|---|
| Ocena częściowa | | 4,84 |
| Dodatkowe punkty | | 0 |
| **Ocena jakości** | **bardzo dobra** | **4,84** |
| **Cena/jakość** | | **bardzo dobra** |
| **Cena wydawcy** | | **89 zł** |
| Najniższa cena (www.play.pl) | | **59,90 zł** |



## Zdaniem autora

Kariera jest wypełnieniem brakujących elementów z podstawowej wersji The Sims 3. Kupowanie i urządzanie budynków i parceli w Twinbrook to fajna sprawa. I w końcu praca staje się przyjemnością lub wyzwaniem, a nie przewijaniem czasu do przodu. Gasząc pożary czy łapiąc duchy, bawiłem się znakomicie.

**Barnaba Siegel**

# The Sims 3: Kariera

DODATEK DO GRY FABULARNEJ | PC

**Nowe możliwości rozwoju zawodowego simów to nie wszystko, przybyło też nowe miasto oraz dochodowe hobby. Pokazujemy najciekawsze atrakcje, jakie nas czekają w dodatku**

Nową karierę możemy rozpocząć od początku. Roznoszone co rano gazety są pełne ofert pracy. Poza znanymi posadami biurowymi czy w barze szybkiej obsługi, pojawiają się całkiem nowe możliwości. Podejmując zawód strażaka czy łowcy duchów, nieźle się zabawimy przy wykonywaniu kolejnych zadań. Nowa praca to duże zarobki, ale także sposobność rozwinięcia talentów sima, które znacznie pomogą mu w życiu prywatnym.

Na mapie Słonecznej doliny i nowego miasta Twinbrook pojawiają się nowe budynki. Odwiedzanie ich zwiększa liczbę okazji do zawarcia nowej znajomości czy poprawienia humoru sima. Oprócz tego możemy również sami modyfikować miasto, kupując na własność parki, stawy czy baseny i dodając kolejne atrakcje dla okolicznych mieszkańców.

## Nowe możliwości

### Życie w Słonecznej dolinie




**Więcej budynków:** Znana dobrze fanom Słoneczna dolina nie rozrosła się wprawdzie, ale za to zyskała kilka budynków, które często się przydają. Na początku gry dostajemy możliwość rozmieszczenia na mapie nowych parceli: remizy strażackiej, salonu stylistycznego, sklepu, złomowiska i stawu. Najlepiej ulokować je gdzieś niedaleko domu, w którym zamierzamy zamieszkać. To nie tylko znacznie ułatwi potem korzystanie z nowych atrakcji, ale także skróci czas dojazdu do przyszłej pracy.

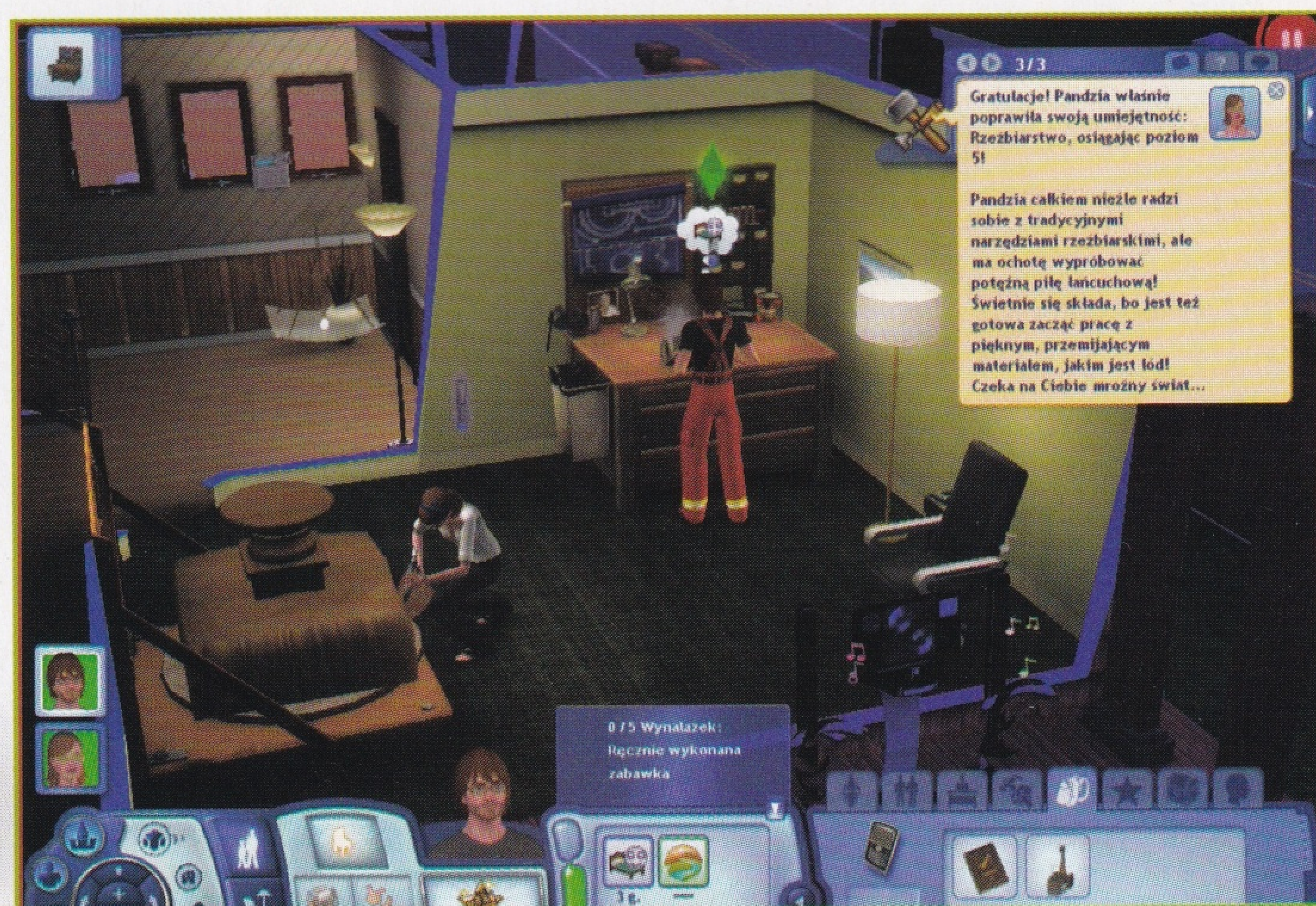
**Remiza:** Siedziba strażaków to typowe miejsce pracy, w czasie wolnym nie ma w niej nic ciekawego. W godzinach pracy czekamy w niej na sygnał alarmu, zawierając znajomości z kolegami.

**Salon stylistyczny:** Miłośnicy dopieszczania wyglądu simów powinni zadbać o bliskie sąsiedztwo z tym lokalem. Jego pracownicy szybko wyczarują nową kreację dla naszego sima! Z kolei w kąciku z tatuażem sami dobieramy rodzaj i wielkość zdobienia. Bogaci simowie nie muszą się tym zajmować; mogą kupić własne przyrządy do stylizacji i ustawić je w domu.

**Talent Fidiasza:** Zdolność rzeźbienia pozwala łączyć przyjemne z pożytecznym. Po zakupieniu stanowiska pracy twórczej wystarczy kupić tanią glinę i wydać simowi polecenie tworzenia. Z bezkształtnej, ciemnej bryły w kilka godzin powstanie piękna (albo i brzydka) ozdoba. W każdym wypadku możemy ją spieniężyć, klikając na nią i wybierając opcję Sprzedaj.

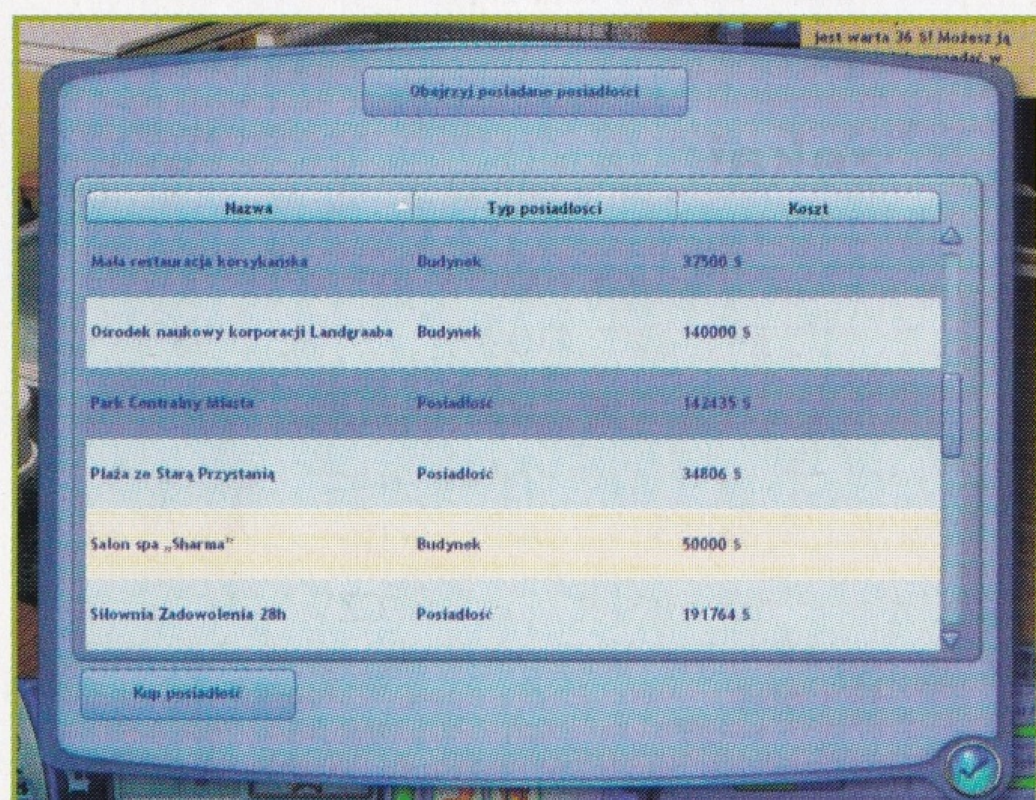
Im więcej rzeźbimy, tym szybciej zdobywamy kolejne poziomy umiejętności, pozwalające tworzyć też w drewnie, lodzie czy metalu. Takie rzeźby są dużo ładniejsze i warte sporo pieniędzy. Utalentowani artyści dostają zlecenia, których wykonanie zawsze przynosi pożytek.

**W ślady Tesli:** Gdy jeden sim rzeźbi, drugi może zająć się majsterkowaniem w warsztacie wynalazczy. Ta kreatywna praca wymaga metalowego złomu. Da się go kupić, ale by nie przepłacać, warto wybrać się po niego na złomowisko.



## Nowe możliwości

Wynalazki da się sprzedać w komisie lub zachować. Liczne zlecenia dla wynalazców pozwolą zyskać szacunek w środowisku naukowym, odprężyć się na zjazdach czy dostać plany stworzenia nowych urządzeń.




**Kupię działkę:** Bogaci simowie zamiast pracować, mogą zająć się handlem nieruchomościami. W simowym komputerze wybieramy opcję Obejrzyj nieruchomości i szukamy dobrej inwestycji.

Budynki to pojedyncze nieruchomości z już rozkręconym interesem, jak restauracja czy salon spa. Po ich zakupie możemy zmieniać nazwę obiektu, korzystać z jego usług za darmo i przede wszystkim zarabiać. Kilka tysięcy simoleonów tygodniowo to duża kwota.



Nieruchomości oznaczone jako posiadłość to miejsca użyteczności publicznej, takie jak stawy czy baseny. Możemy podnosić ich standard, kupując nowe wyposażenie czy budując drobne obiekty. Aby zarządzać nimi, wystarczy przenieść się w tryb oglądania miasta z oddali, kliknąć na symbol posiadanej parceli i wybrać opcję Nieruchomość. Dokupujemy wymagane elementy, aby uzyskać pierwszą gwiazdkę standardu i zacząć czerpać zyski z posiadłości.

## Kariera strażaka

# Pośród płomieni



**Porady na początek:** Tak jak inne simy, strażak pracuje od poniedziałku do piątku w normalnych godzinach. Specyfika zawodu wymaga jednak, aby często zostawał w pracy, na przykład do późnej nocy gasząc pożar w dużym domu.

Dopóki nie ma wezwania, robimy, co nam się podoba. Istotne jest dbanie o kondycję i samopoczucie. Ułatwia to wyposażenie remizy. Kilka łóżek, duża łazienka i kuchnia pozwalają uciąć drzemkę po nieprzespanej nocy, zjeść zaległe śniadanie czy zająć się toaletą, na którą nie było czasu w domu. Do tego mamy wielu partnerów do rozmowy czy grania na konsoli. Majsterkowicze mogą też popracować nad podręczną gaśnicą czy kondycją strażackiej ciężarówki, poprawiając ich działanie.

**Na ratunek:** Gdy zaczyna się akcja, zjeżdżamy po rurze na parter i ruszamy do wozu strażackiego. Na początku pożary są niewielkie, sim wyjmuje gaśnicę i gasi ogień bez naszej pomocy.

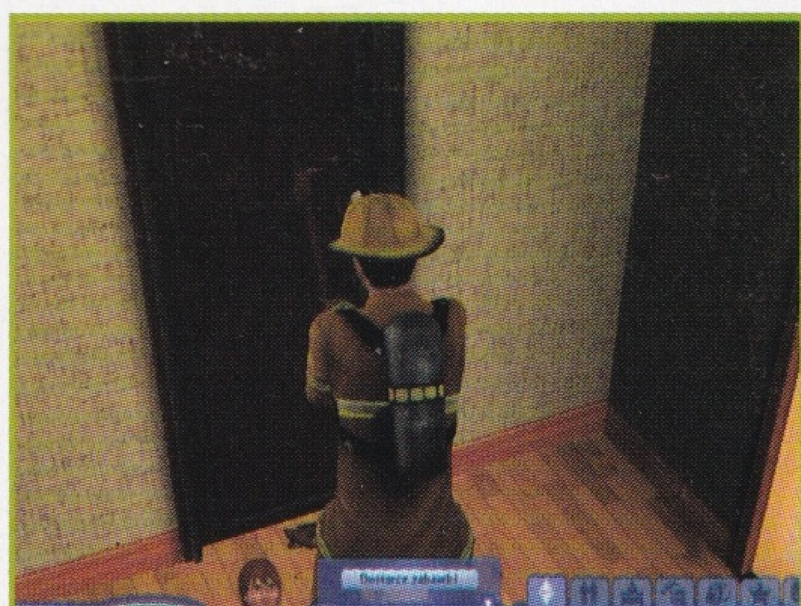
Wraz z postępami zaczynamy dostawać coraz trudniejsze misje. Pożar dużego domu to zadanie na kilka simowych godzin! Jak najszybciej wydajemy polecenie wejścia do domu i gaszenia pojedynczych ognisk płomieni, nie zapominając sprawdzić, co dzieje się na górnym piętrze. Oprócz tego rozglądamy się uważnie. W niektórych pokojach zatrzasnęli się wystraszeni mieszkańcy. Wystarczy podejść i wydać polecenie wyważenia drzwi. Przebicie się przez nie chwilę trwa, a potem trzeba podejść do ofiary i w menu rozmowy wybrać opcję nakłonienia do



ucieczki. Jeśli w trakcie misji sim zmęczy się albo zechce pójść do łazienki, kasujemy jego potrzeby i gasimy kolejne ogniska pożaru.

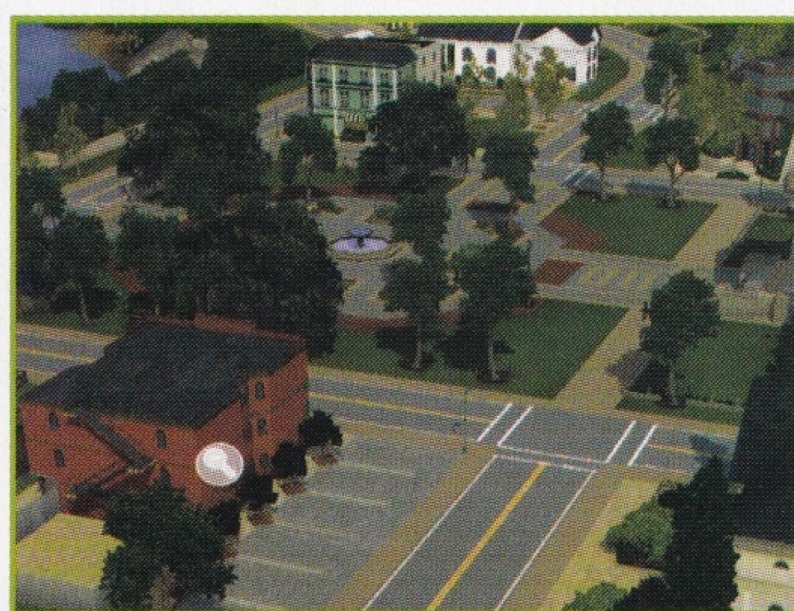
Do innych zadań strażaka należy na przykład opanowanie inwazji gnomów. Złośliwe stwory chowają się w różnych miejscach na terenie posesji. Nie widać ich od razu, trzeba się przejść po parceli i ich poszukać. Pomaga to, że gnomy wydają charakterystyczne odgłosy.

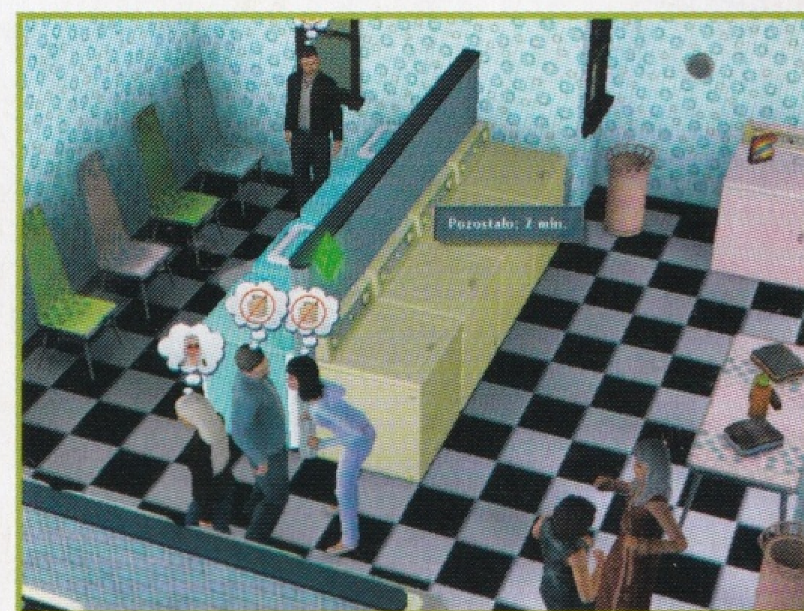
**Nagrody:** Sukcesy w akcjach szybko dają awanse na lepsze posady i już po kilku dniach możemy zarabiać kilkaset simoleonów. Nagrody honorowe – piękny topór i hełm – przyznaje też urząd miasta.



## Poznajemy nowe miasto

# Witamy w Twinbrook





**Co wybrać:** Miasto Twinbrook położone jest wokół jeziora. Podobnie jak w Słonecznej dolinie, tu również najważniejsze budynki znajdziemy na samym środku. Na centralnym placu znajomy park, obok niego ratusz, sklepy, restauracja, księgarnia i biblioteka czy położony nad wodą bulwar. To tu toczy się główne życie towarzyskie miasta. Warto więc zamieszkać w jednym z domków blisko centrum. Wtedy nie stracimy czasu na dojazdy.

Większe obiekty, takie jak na przykład teren wojskowy, laboratorium albo stadion, tradycyjnie znajdują się na obrzeżach miasta. Wyjątkowo ciekawa jest okolica po drugiej stronie jeziora. Znajdują się tam zniszczone tory kolejowe oraz rozległe, zarośnięte bagna, miejsce w sam raz na łowienie ryb i długie spacery. Chociaż teren wydaje się mało przystępny, tu też znajdują się ładne domki i mili sąsiedzi.

**Robimy pranie:** Teraz simy zostawiają po sobie brudne ubrania w domu. Po zakupie specjalnego kosza będą do niego zbierały zabrudzone ciuchy. Jeśli kogoś nie stać na pralkę i suszarkę do wieszania prania, w Twinbrook czeka na niego pralnia. To wyjątkowo fajne miejsce. Za niewielką opłatą czyścimy i suszymy wszystkie ubrania. Zazwyczaj nie jesteśmy jedynymi korzystającymi z usług tego budynku, więc miło spędzamy czas, gawędząc z innymi simami czy bawiąc się z nimi przy muzyce.

**Łowcy duchów:** Nowe miasto to idealne miejsce, by rozpocząć karierę pogromcy paranormalnych manifestacji. W kontraście do miłej Słonecznej doliny, zamglona i bagnista południowa część Twinbrook ma ciekawy, tajemniczy klimat.

Nie ma jednak powodu się bać. Pracując jako łowca duchów, natykamy się głównie na zabawne, zabłąkane zjawy, które łatwo łapiemy naszą antyduchową maszyną. To praca łatwa i angażująca, ale jej wadą są godziny, w których dostajemy zlecenia: od późnego popołudnia po ciemną noc.



# Korzystamy z płyty DVD GIER Extra Wydanie specjalne 3/2010

PŁYTA DLA FANÓW
SIMS 3
DODATKI
WIDEOPORADNIK
10 NAJŚMIESZNIEJSZYCH FILMÓW

**Dodatek Kariera przynosi niewiele nowych przedmiotów. Płyta GIER zapełnia tę lukę, dostarczając całej gamy dodatków, dzięki którym życie w Słonecznej dolinie stanie się jeszcze większą frajdą!**

▶ Drogowskaz do dodatków

## Poruszamy się po płycie



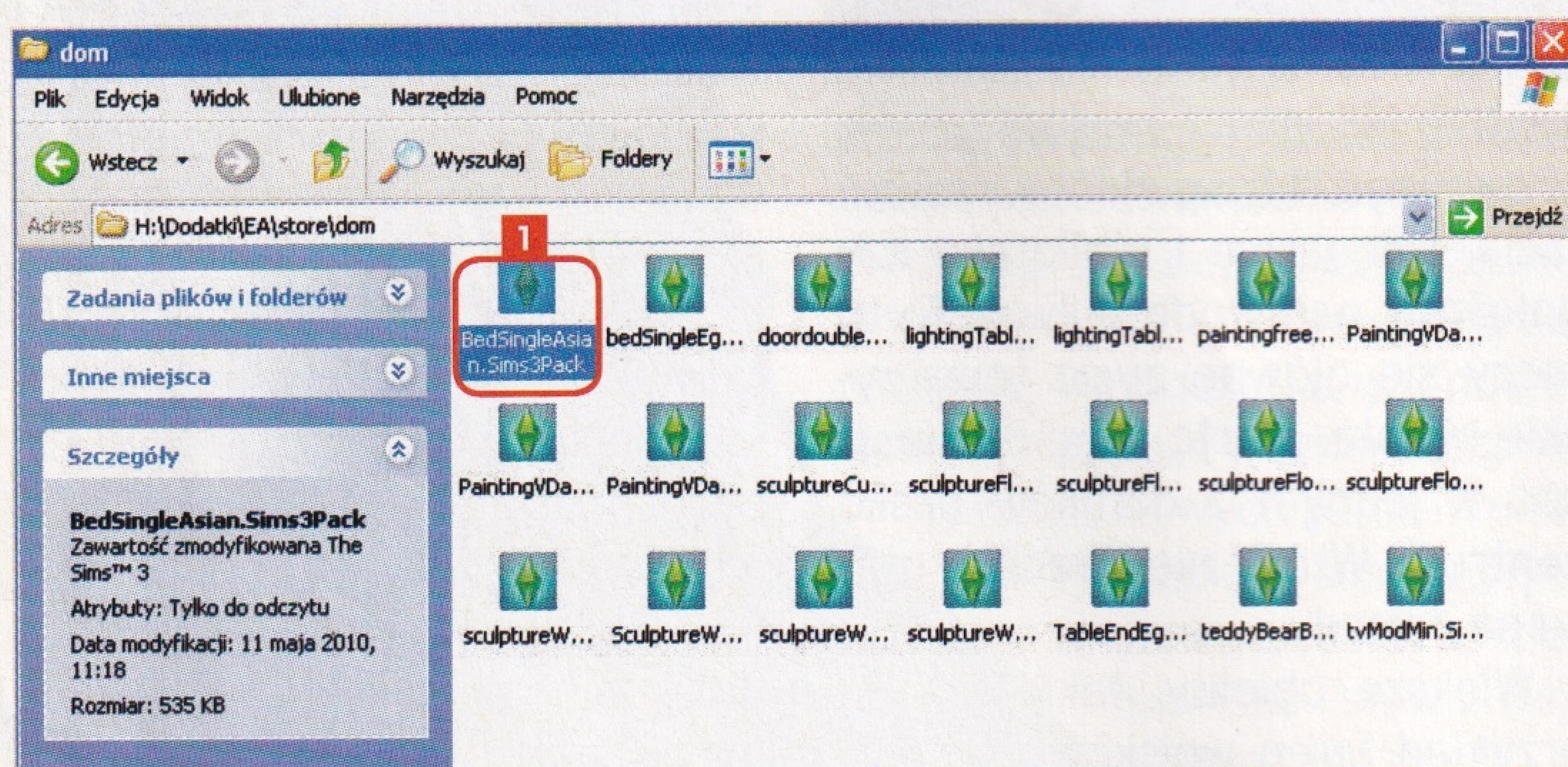

**Znajdujemy nowe elementy:** Po włożeniu dysku DVD do napędu automatycznie uruchamia się menu płyty. Jeśli tak się nie dzieje, włączamy je ręcznie, otwierając Mój Komputer i dwukrotnie klikając na ikonie napędu DVD z logiem GRY. W głównym menu wybieramy dodatki 1 - zarówno te zrobione przez twórców gry jak i przez fanów.

**Filmy i tapety:** Kolejne działy przeglądamy, klikając na 2. Filmy oglądamy, wybierając kolejne tytuły z listy i posługując się panelem nawigacyjnym 3. Jeśli chcemy oglądać film na pełnym ekranie, klikamy na ostatni przycisk po prawej. W sekcji Tapety mamy do wyboru różne wzory na pulpit komputera. Po kliknięciu na jedną z liczb automatycznie załaduje się nowa tapeta. Jeśli występują jakiekolwiek problemy z płytą, przechodzimy do działu Pomoc, klikając na 4.




▶ Powiększona kolekcja

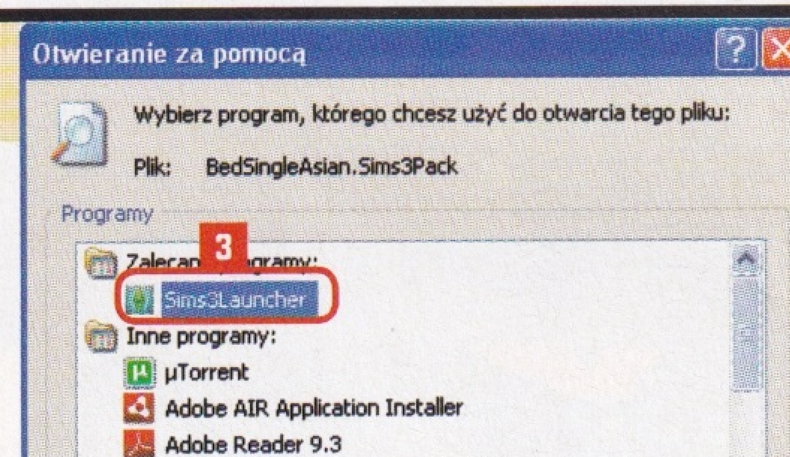
## Instalujemy nowe elementy



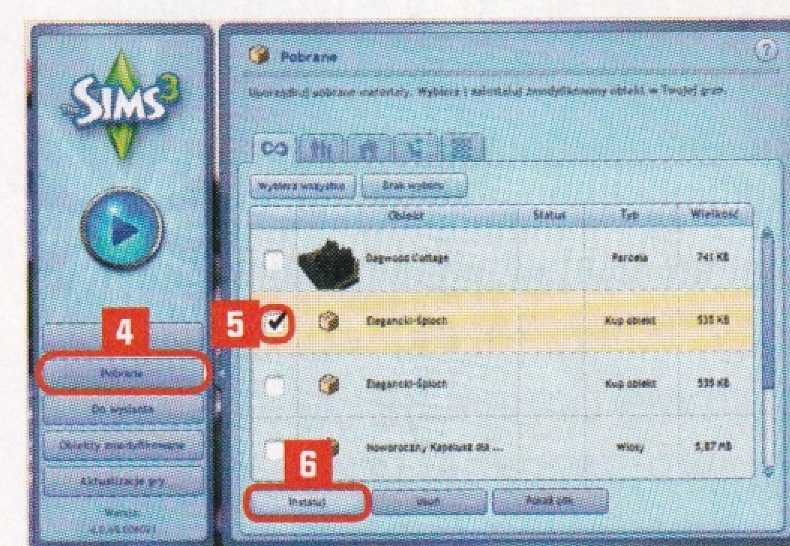

**Szybko i łatwo:** Po wybraniu rodzaju dodatków w menu płyty otwiera się osobne okno z folderami. Otwieramy jeden z nich, na przykład Dom, i dwukrotnie klikamy na wybraną ikonkę dodatku 1. Automatycznie otwiera się program startowy gry The Sims 3 i nowe elementy zostają do niej dodane.

**Amatorskie kawałki:** Stworzone przez fanów dodatki ze strony Parsimonious.org kopiujemy do folderu Moje dokumenty\Electronic Arts\The Sims 3\Downloads. Są one zawarte w skompresowanych plikach ZIP. Otwieramy je, klikając prawym przyciskiem myszki na pliku i z menu wybierając opcję Wypakuj tutaj 2. W wypadku problemu z odczytem plików instalujemy program WinRAR, klikając na link u dołu głównego menu płyty.

**Program do dodatków:** Jeśli po kliknięciu dwa razy na wypakowany plik z simowym dodatkiem pojawia się okienko Otwieranie za pomocą, wybieramy z listy program Sims3Launcher 3 i potwierdzamy to, klikając na OK.




**Odpalamy grę i...** Zanim wykorzystamy dodatki, należy je jeszcze zainstalować. W tym celu w menu startowym gry The Sims 3 wybieramy w lewym panelu Pobrane 4, a następnie zaznaczamy biały kwadrat przy nowym dodatku 5 i klikamy na Instaluj 6.



▶ Zabawa na całego

## Znajdujemy nowe przedmioty



**Nowy styl:** W menu tworzenia simów odnajdujemy nowe elementy w odpowiednich działach. Na przykład dodanej eleganckiej sukni należy szukać w dziale ubrań pośród strojów wyjściowych. Z edycji stylu ubrania korzystamy tak samo: po prostu klikamy na nowy typ materiału.

Dodane elementy odróżniają się od tych, które są w podstawowej wersji gry, białym kółkiem z zielonym kryształem 1 (oficjalne dodatki) lub ikonką śnieżynki (dodatki fanowskie).

PLAY

www.nowyplay.pl

# Wszystko na telefon WapSter.pl®

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

## Gry java nr 7928

www.wapster.pl wap.wapster.pl

Prince of Persia Zapomniane Piaski – JV2551F44
The Twilight Saga New Moon movie game – JV2542F44
Robin Hood The Movie Game by EA – JV2543F44
Twilight – JV2541F44
JV2460
The Sims 3 World Adventures – JV2505F44
The Sims 3 – JV2327F44
Resident Evil Uprising – JV2518F44
Tekken Mobile – JV2509F44
The Sims 2 Zwierzaki – JV2276F44
Ferrari GT 2 Revolution – JV2517F44
Silent Hill Mobile 3 – JV2528F44
Iron Man 2 – JV2530F44
Tom Clancy's Splinter Cell Conviction – JV2531F44
The Sims 2 Bezludna wyspa – JV2270F44
Woody Woodpecker Waterfools – JV2537F44
Batman Guardian of Gotham – JV2547F44
Postal – JV2532F44
2010 FIFA World Cup South Africa – JV2535F44
Ridge Racer Drift – JV2503F44
Blokus – JV2515F44
NBA Live 10 – JV2510F44
Assassin's Creed II – JV2437F44
Downtown Texas Hold'em – JV2526F44
Avatar – JV2475F44
Milionerzy 2010 – JV2464F44
Tetris Revolution – JV2456F44
FIFA Manager 10 – JV2506F44

© 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

**UWAGA:** PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458F44**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

**ABY POBRAĆ GRĘ:** WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928** LUB **79933**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458F44**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458F44**).

## Tapety nr 7428

TAPETY DLA DOROSŁYCH
wyślij SMS na numer **74933**




WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428** LUB **74933**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271F44**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271F44**).

## Dzwonki real nr 7428

| | | |
|---|---|---|
| REAL | Amazing | RM3584559F44 |
| | Bad Romance | RM3566689F44 |
| | Carry Out | RM3590108F44 |
| | Dirty Picture | RM3590030F44 |
| | Do You Think About Me | RM3590008F44 |
| | Doskonały pomysł | RM3589256F44 |
| | Fight For This Love | RM3578375F44 |
| | Film: Mortal Kombat | RM3274889F44 |
| | Film: Piraci z Karaibów | RM3025790F44 |
| | Fireflies | RM3589253F44 |
| | Hard | RM3581200F44 |
| | Hello (Turn Your Radio On) | RM3576796F44 |
| | I Like | RM3584808F44 |
| | I Wanna Rock | RM3590107F44 |
| | If We Ever Meet Again | RM3581352F44 |
| | Memories | RM3590125F44 |
| | Monday Morning | RM3576797F44 |
| | Morning Sun | RM3590026F44 |
| | Nie daj mi odejść | RM3584563F44 |
| | Put It In A Love Song | RM3581346F44 |
| | Rock That Body | RM3584810F44 |
| | Rocket | RM3589254F44 |
| | Rude Boy | RM3577590F44 |
| | Stylo | RM3590096F44 |
| | Telephone | RM3581349F44 |
| | Tik Tok | RM3576617F44 |
| | Young Forever | RM3589251F44 |
| ODGŁOSY | Dzień Dobry (Czesio) | TT3385176F44 |
| | Halo! To ja, Twój telefon! | TT2248360F44 |
| | Masz nowego smska! | TT3277000F44 |
| | Sonar | TT3584943F44 |
| | Stary Telefon | TT3584933F44 |
| | Super Mario | TT3517760F44 |
| | Śmiech dziecka Mix | TT3512538F44 |
| | Twoja kobieta Cię namierza | TT2765254F44 |

**JAK POBRAĆ DZWONEK:**

**REAL MUSIC:** WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677F44**).

**ODGŁOSY:** WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360F44**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452F44**). ZAMAWIAJĄC DZWONEK OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ.

Diamenty ZA DARMO
WYŚLIJ SMS: **D9** NA NUMER: **8064**

ODPICUJ FURĘ ZA DARMO
ŚCIGAJ SIĘ, BĄDŹ NAJLEPSZY!
wyślij SMS **F9** na numer **8064**

ZA FREE!
Chcesz wiedzieć co ONA/ON ma POD UBRANIEM???
STRIP RENTGEN
ŚLIJ SMS: **S9** NA NUMER: **8064**

SmS **P9** na **8064**
Piardo FON
Wypierdzista brecha! ZA FREE!